01.2010 | 74
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

James Cameron's Avatar
Chủng tộc da xanh

Chúc Mừng Năm Mới

TẶNG POSTER LỊCH 2010

Game trên Windows 7

LEGO INDIANA JONES 2 THE ADVENTURE CONTINUES

PHIÊU LƯU CÙNG INDIANA JONES

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN TRÚNG THƯỞNG Tr.45

MỜI BẠN THAM GIA CUỘC THI TÌM HIỂU ASUS Tr.45

Giá:15.000 đ
01>
9 771859 1830391

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Ngọc Hà

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điệu
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG 01.2010 - SỐ 74

GIỚI THIỆU

18 Torchlight - Thị trấn giả kim thuật
22 Men of War: Red Tide - Thủy triều đỏ
26 A Farewell to Dragons - Hành trình xuyên tam giới
28 Wings of Prey - Cánh chim săn mồi
30 Serious Sam HD: The First Encounter - Cuộc chạm trán đầu tiên
32 Crash Time 3 – Quái xế hành động
34 King Arthur: The Role Playing Wargame - Vua Arthur: Game chiến tranh nhập vai
36 Casebook Episode III: Snake in the Grass - Bạt thảo tầm xà
37 Tales of Monkey Island – Episode 5: Rise of the Pirate Gold - Cơ hội cuối của hải tặc "ma"
38 Gyromancer - Bảo vệ rừng thiêng Aldemona
39 Bass Pro Shops: The Strike - Điếu ngư
43 Ninja Gaiden Sigma 2 – Bộ ba Ninja diệt quỷ
47 Topatoi – Spinning through the worlds - Truyền thuyết cây thần
48 Military Madness – Nectaris - Chiến tranh tương lai
49 LEGO Indiana Jones 2 - Phiêu lưu cùng Indiana Jones
52 James Cameron's Avatar - Chủng tộc da xanh
54 Assassin's Creed 2 - Bí mật vườn địa đàng
58 Dragon Ball: Raging Blast - Ngọc rồng thịnh nộ
61 MX vs. ATV Reflex - Thử thách môtô địa hình
64 Rabbids Go Home - Thỏ ngốc về nhà
68 Spot the Differences! - Tinh mắt
69 The legend of zelda: spirit tracks - Truyền thuyết Linh Tháp
72 Might & Magic: Clash of Heroes: Huyền thoại kiếm báu
74 Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans - Bảy viên ngọc rồng: Người Saiyans tấn công
75 C.O.P – The Recuit - Cảnh sát đường phố
76 Call of Duty: World at War - Zombies - Xác sống thế chiến
77 Đừng quên game Flash

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng
(Ấn phẩm mới)

NIÊN GIÁM CNTT-TT VIỆT NAM
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

DÒNG CHẢY GAME

6 Tin thế giới
8 Tin trong nước
10 Game trên Windows 7: Những nét game của hệ điều hành mới
11 Microsoft trả lời về Windows 7
12 Đánh giá hiệu năng
14 XP Mode: Chạy ứng dụng cũ trên cùng Windows 7
16 8 sự kiện game nổi bật năm 2009

SẮP PHÁT HÀNH

78 Shin Megami Tensei: Strange Journey - Chuyến du hành ác mộng
79 Dante's Inferno - Chín tầng địa ngục
82 Mass Effect 2 - Tung hoành vũ trụ

PHẦN CỨNG

84 DSi LL: máy chơi game cầm tay lớn nhất của Nintendo
85 Hai lựa chọn dòng Tower
86 Những quả cầu tản nhiệt
87 Chuột mới, vũ khí mới

TRỢ GIÚP

88 Cần người lớn bên cạnh
90 Hỏi & đáp
91 Ân tình

SÂN GAME

92 9 game 8-bit khó quên nhất
93 Street Fighter IV: Tuyệt chiêu của các chiến binh
95 Những hãng game hàng đầu Hàn Quốc

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90*, thực hiện tương tự cho A và B. Để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/XXXXX*, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

Thư Ban Biên Tập

Bạn đọc thân mến,

Bên cạnh việc Việt hóa các đánh giá nội dung (content descriptors) của hệ thống ESRB (Mỹ) và chủ điểm "Games trên Windows 7", Thế Giới Game cũng chính thức triển khai hệ thống đánh giá game, kể từ số đầu tiên của năm 2010.

Ngày 5/12/2009 đã diễn ra buổi họp cuối cùng của nhóm dự án "Hệ thống đánh giá game". Các nguyên tắc, cơ chế, qui trình đánh giá đã thành hình. Tất cả các cây bút game đều mong muốn áp dụng hệ thống này vào kỳ tạp chí TGVT-Thế Giới Game đầu tiên của năm 2010.

Cách Thế Giới Game đánh giá

Năm tiêu chí đánh giá là Âm thanh (Sound, Music), Đồ họa (Graphics), Cốt truyện (Story), Cách chơi (Gameplay, Interactivities), Cảm nhận (của tác giả đánh giá). Hầu như trò chơi nào cũng có 5 yếu tố này.

Nhiều tiêu chí đánh giá "nhỏ hơn" khác sẽ nằm bên trong 5 tiêu chí lớn nói trên. Chẳng hạn, "Điều khiển" (Game có sử dụng thiết bị điều khiển đặc biệt hay không? Có hỗ trợ kỹ thuật micro phím như trong Starcraft hay không?) được xem là tiêu chí nhỏ thuộc tiêu chí lớn "Tương tác". Như vậy, trong từng tiêu chí lớn, Thế Giới Game có nhiều "gạch đầu dòng" hay các tiêu chí nhỏ mà các cây bút game tham khảo dựa trên đó để đánh giá game. Các "gạch đầu dòng" luôn được cập nhật trong nội bộ BBT Thế Giới Game.

Tùy theo thể loại, Thế Giới Game áp dụng các trọng số vào các điểm đánh giá. Chẳng hạn, đồ họa trong thể loại game Nhập vai (RPG) hay Hành động (Action) luôn được trau chuốt hơn thể loại game Giải đố (Puzzle). Vì vậy, trọng số nhân vào điểm đánh giá về đồ họa cho các tựa game nhập vai luôn cao hơn trọng số đánh giá đồ họa của các tựa game giải đố. Tương tự, cốt truyện trong RPG hay Action luôn "lắt léo" hơn game thể thao. Với quan điểm như vậy, Thế Giới Game đã xây dựng 1 bảng trọng số cho các thể loại game được chúng tôi đánh giá. Xin nói thêm, đến nay, số lượng thể loại game vẫn chỉ mới được thống nhất ở các thể loại chính trong khi nhiều thể loại mới không ngừng tiến hóa hay nhiều tựa game lai giữa nhiều thể loại. Cách giải quyết vấn đề của TGVT-TGG là cố gắng bám sát thị trường và đánh giá dựa trên sự nổi bật của thể loại cho dù tựa game đánh giá lai giữa nhiều thể loại do chính nhà phát triển và nhà phát hành công bố.

Trong 5 tiêu chí đánh giá, cá biệt có tiêu chí "Cảm nhận" thể hiện rõ nét đánh giá cảm tính của tác giả bài viết giới thiệu (review) game. Bạn đọc có thể phản biện là cả 5 tiêu chí đều đậm nét "cảm tính", chứ không riêng gì tiêu chí thứ 5. Tuy nhiên, 4 tiêu chí trên (Đồ họa, Âm thanh, Cốt truyện, Cách chơi) được đánh giá theo nguyên tắc chung do Thế Giới Game qui định, dựa trên các tiêu chí đánh giá tham khảo "gạch đầu dòng", trong khi tiêu chí thứ 5 hoàn toàn do cảm tính của người viết. Nhưng vì sao lại có tiêu chí "Cảm nhận" này?

Nguyên nhân là vì có nhiều game nếu xét theo các "gạch đầu dòng" sẽ được chấm điểm cao nhưng chúng không mang lại cảm giác "sướng" cho các tác giả mà cũng chính là những người chơi game kinh nghiệm. Trong khi đó, có nhiều game tuy không được trang bị "công nghệ này, engine nọ" nhưng lại mang đến cảm giác thích thú cho người chơi. Điểm "Cảm nhận" tuy có trọng số không cao (5%) nhưng thể hiện đánh giá thực tâm của tác giả cho tựa game và là quyết định cuối cùng để một tựa game "bom tấn" có thể đạt được tối đa điểm đánh giá hay một game đáng chơi được lên điểm. Chúng tôi gọi vui tiêu chí này là "Điểm cảm tình".

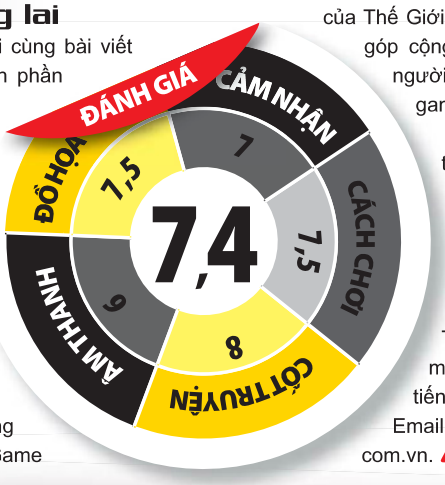
Điểm đánh giá cuối cùng

Điểm đánh giá cho một tựa game là tổng của 5 kết quả đánh giá thành phần về đồ họa, âm thanh,

cách chơi, cốt truyện và cảm nhận. Mỗi kết quả đánh giá thành phần được tính bằng phép nhân giữa trọng số (%) với điểm đánh giá cơ bản (từ 0 đến 10). Kết quả cuối cùng là 1 con số thể hiện điểm đánh giá tổng kết.

Nền tảng cho tương lai

Bảng kết quả đánh giá sẽ đi cùng bài viết giới thiệu và thể hiện rõ 5 thành phần đánh giá Âm thanh, Đồ họa, Cốt truyện, Cách chơi, Cảm nhận. Điểm đánh giá chính là cơ sở để chọn ra những tựa game hay. Hệ thống đánh giá này chính là bộ lọc thông tin dựa trên kinh nghiệm của đội ngũ phóng viên, biên tập viên Thế Giới Game nhằm tìm ra những tựa game xứng đáng nhất, đáp ứng nhu cầu người chơi game đương đại. Đây cũng chính là công việc mà Thế Giới Game đã thực hiện từ những ngày đầu thành lập. Với hệ thống đánh giá mới này, chúng tôi mong muốn thực hiện tốt hơn nữa vai trò của mình để đáp ứng kỳ vọng của đông đảo bạn đọc.



Trong tương lai, chúng tôi hy vọng việc đánh giá game sẽ không chỉ là việc riêng của các biên tập viên của Thế Giới Game mà còn có sự đóng góp cộng tác của bạn đọc, những người đã từng thử qua các tựa game cần đánh giá.

TGVT-TGG tin rằng các tiêu chí này sẽ góp phần giúp các phụ huynh và các bạn trẻ chọn các tựa game phù hợp để giải trí. Dĩ nhiên, không có một hệ thống nào là hoàn hảo. TGVT-TGG hoan nghênh mọi ý kiến đóng góp để cải tiến hệ thống đánh giá này. Email gửi về: game@pcworld.com.vn.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
TRÚNG THƯỞNG 2009

01 GIẢI NHẤT: Quà tặng trị giá 15.000.000đ
01 GIẢI NHÌ: Quà tặng trị giá 8.000.000đ
02 GIẢI BA: Quà tặng trị giá 5.000.000đ
03 GIẢI TƯ: Quà tặng trị giá 3.000.000đ
Và nhiều phần quà hấp dẫn khác...
** Giá trên đã bao gồm VAT (nếu có)

Thể lệ tham dự:
Đặt dài hạn 1 trong 4 tạp chí Thế Giới Vi Tính – PCW VN từ ngày 15/10/2009 đến 31/12/2009, bạn sẽ có cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà có giá trị thật hấp dẫn.
Mỗi phiếu đặt dài hạn từ 6 tháng – 1 năm tương đương với 01 phiếu tham gia rút thăm.

Công bố bạn đọc may mắn trúng thưởng:
Vào ngày 22/01/2010, tòa soạn sẽ tiến hành rút thăm trúng thưởng cho những phiếu thanh toán chi phí đặt tạp chí hợp lệ. Kết quả rút thăm sẽ được công bố tại www.pcworld.com.vn ngày 02/02/2010 và trên TGVT - PCW B, e++, TGVT - PCW A, Thế Giới Game phát hành tháng 02/2010.

Quy định chung:
- Bạn đọc trúng thưởng trên 02 giải thưởng chỉ được nhận 01 giải giá trị cao nhất.
- Giải thưởng không có giá trị quy đổi thành tiền mặt hay chuyển nhượng.
- Người trúng giải thưởng phải chịu mọi khoản chi phí liên quan đến việc nhận giải.
- Vui lòng mang theo CMND hoặc hộ khẩu hoặc thẻ HS/SV (bản gốc hoặc photo sao y) khi nhận giải thưởng.
- Tạp chí TGVT - PCW VN được quyền sử dụng hình ảnh, tên, tuổi, địa chỉ của người trúng thưởng vào mục đích thương mại và quảng cáo mà không phải trả bất kỳ khoản chi phí nào.
- 30 ngày kể từ ngày thông báo trúng giải thưởng, tạp chí TGVT - PCW VN có toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận.

Tài trợ quà tặng:
Liên hệ ngay với chúng tôi để trở thành một trong những nhà tài trợ chính thức của chương trình này:
Ms. Diễm Trang (Tel: 848. 3930 4324 - Ext: 117) – Email: trangdnd@pcworld.com.vn

Địa chỉ liên hệ đặt tạp chí:
Tòa soạn: Lầu 4, tòa nhà Itaxa, 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM.
Hotline: 08. 3930 2120 hoặc 08. 3930 4324 (Ext: 1)
Văn phòng tại Hà Nội: Phòng 903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, HN - Hotline: 04. 3512 3011 hoặc 04. 3512 1819 (Ext: 1)
Hoặc đặt trực tuyến tại: www.pcworld.com.vn/datbao/

Tài trợ bạch kim
Tài trợ bạc
D-Link Western Digital
Tài trợ quà tặng
Targus SOUNDMAX DrayTek

CÓ THỂ SẼ TRẢ PHÍ NỘI DUNG TẢI VỀ CỦA GUITAR HERO THEO THÁNG

Activision và Red Octane đang tính toán đến việc thu hút lượng tải về các nội dung của dòng game Guitar Hero bằng hình thức mới. Kai Huang, đồng sáng lập hãng phát triển Red Octane, cho biết hãng này đang tính đến việc triển khai dịch vụ cung cấp các nội dung tải về của dòng game âm nhạc Guitar Hero bằng hình thức thu phí theo tháng, bên cạnh hình thức thu phí từng nội dung tải về như hiện nay. Theo đó, người dùng có thể tải về một lượng nội dung cho phép với một mức phí cố định hàng tháng.

Mặc dù Kai Huang không tiết lộ ngày chính thức cung cấp và mức phí tháng của hình thức mới nhưng ông nói hãng phát hành Activision đang cùng Red Octane tính toán số lần tải về trong mỗi tháng của từng tài khoản người dùng vì chính họ cũng phải trả tiền bản quyền cho các nội dung này, mà đa phần là các bản nhạc.

CÔNG BỐ NGÀY PHÁT HÀNH FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

Square Enix công bố Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers sẽ ra mắt ngày 5/2/2010 ở châu Âu và các vùng hệ PAL. Theo đó, bản The Crystal Bearers giới thiệu phong cách đồ họa mới nhất, với một bối cảnh rộng lớn và xinh đẹp. Cốt truyện của game mang đến các tình tiết khám phá và nhiều câu đố hấp dẫn. Các trận chiến sẽ diễn ra ở dạng thời gian thực với cấu trúc 3D hoàn chỉnh phù hợp với các thiết bị của hệ máy Wii.

Trong The Crystal Bearers, chiến binh trẻ Layle được thuê làm nhiệm vụ hộ tống tàu chở khách Alexis. Khi tàu bị một đám quái vật bao vây, Layle không ngờ rằng mình đang đối mặt với Yuke Tribe - kẻ tồn tại trong những trang sách lịch sử sau cuộc đại chiến Great War, lại phải gánh vác vận mệnh bảo vệ sự hòa bình của thế giới.

FORZA 3 VƯỢT NGƯỠNG 1 TRIỆU SẢN PHẨM

Tháng 10/2009 thực sự là tháng đầy niềm vui cho game thủ hệ Xbox 360 lẫn PlayStation 3, bởi những game được đánh giá hay nhất đã lần lượt được trình làng. Cách đây vài hôm, Sony thông báo rằng game Naughty Dog's Uncharted 2: Among Thieves đã vượt ngưỡng 1 triệu bản. Thì giữa tháng 9/2009, hãng Microsoft cùng hãng phát triển Turn 10 công bố Forza 3 cũng đã đạt mức 1 triệu sản phẩm kể từ khi phát hành vào ngày 27/10/2009.

Theo Microsoft, các game thủ đã chơi Forza trên hệ thống trực tuyến tổng cộng hơn 6,6 triệu giờ với hơn 64 triệu vòng đua. Nếu tính trung bình, cả cộng đồng Forza toàn thế giới đã "chạy" được hơn 950 triệu km.

Để ăn mừng cho thành tích này, Microsoft sẽ cho tung ra gói xe đặc biệt (Holidays Car Pack) vào dịp lễ cuối năm với giá cực hấp dẫn, khoảng 5 đô la Mỹ khi tải qua hệ thống Xbox Live. Gói tải về này sẽ bao gồm rất nhiều loại xe đời mới của những hãng nổi tiếng, như: Ferrari, Mercedes, Porsche...

Kể từ khi ra đời vào năm 2007, Forza đã trở thành cái tên quen thuộc của game thủ. Với phiên bản thứ 3 này, Forza đã đưa đến game thủ bộ sưu tập hơn 400 loại xe và 100 đường đua, tất cả đều được mô phỏng từ thực tế.

RED DEAD REDEMPTION SẼ RA MẮT VÀO NGÀY 27/4/2010

Red Dead Redemption là phần tiếp theo của tựa game Red Dead Revolver đã được ra mắt năm 2004 của Rockstar Games. Trò chơi sẽ chính thức phát hành trên hệ máy Xbox 360 và PlayStation 3. Ngày 27/4/2010, game sẽ được phát hành tại thị trường Bắc Mỹ và 30/4/2010 cho thị trường quốc tế.

Trong game, người chơi sẽ vào vai anh chàng cao bồi John Marston đi phiêu bạc ở miền Tây nước Mỹ vào những năm đầu thế kỷ 20, nơi chưa có sự hiện diện của luật pháp. Red Dead Redemption hứa hẹn sẽ mang đến cho người chơi những trải nghiệm một cuộc sống rất chi tiết tại miền Tây hoang dã của nước Mỹ ở thế kỷ 20.

COMMAND & CONQUER 4 RA MẮT THÁNG 3/2010

Electronic Arts công bố Command & Conquer 4: Tiberian Twilight sẽ ra mắt vào ngày 16/3/2010 ở Bắc Mỹ và sau đó 3 ngày ở châu Âu. Được biết, Command & Conquer 4: Tiberian Twilight tiếp tục những gì đã xảy ra tại thiên hà Tiberium và cung cấp đoạn kết cho cuộc xung đột giữa các phe GDI, Nod với chủng tộc ngoài hành tinh Scrin, bên cạnh việc vén màn bí mật về nhân vật Kane. Phiên bản này cũng hỗ trợ chơi mạng đối đầu 5-chọi-5, bên cạnh các kiểu chơi đơn và chơi phối hợp.

Những ai đặt mua trước Tiberian Twilight sẽ được quyền đăng nhập vào giai đoạn thử nghiệm beta của game, đồng thời sẽ nhận thêm những bản nhạc nền và một màn chơi cộng thêm trước khi game chính thức ra mắt.

BAD COMPANY (HỆ PC): TIẾP TỤC CHỜ!

Việc Battlefield: Bad Company 2 đang thử nghiệm beta trên PS3 rất thành công đang làm các "tín đồ" PC nôn nóng vì bị lỡ hẹn. Đại diện truyền thông của hãng phát triển DICE cho biết chương trình thử nghiệm beta trên PC của trò chơi bắn súng Battlefield: Bad Company 2 sẽ không bị hủy. Vì sự thành công trên PS3 nên DICE quyết định sẽ gia tăng lượng người chơi có thể tham gia thử nghiệm trên PC, do đó họ hoãn việc triển khai chương trình thử nghiệm trên PC đến đầu năm 2010.

Trong danh sách công bố đặc điểm mới của Battlefield: Bad Company 2 có 2 yếu tố đáng chú ý: số người cùng chơi trong 1 màn giảm từ 64 còn 32 người và game hỗ trợ thêm DirectX 11. Battlefield: Bad Company 2 sẽ chơi được trên các hệ điều hành Windows XP, Vista, và 7, bên cạnh sự hỗ trợ các phiên bản DirectX 9, 10 và 11. Người chơi có thể kết nối thêm các thiết bị ngoại vi như joysticks (giúp điều khiển máy bay), NVIDIA 3D Vision, hay các thiết bị hỗ trợ thoại VoIP để tăng tính giao tiếp trong game.

MEDAL OF HONOR SẼ TRỞ LẠI TRONG NĂM 2010

Hãng game EA thông báo phần tiếp theo của dòng game Medal of Honor sẽ ra mắt vào mùa thu 2010 trên hệ máy PC, PlayStation 3 và Xbox 360. Cũng giống như dòng game Call of Duty: Modern Warfare 2 đã gặt hái được nhiều thành công, phần tiếp theo của Medal of Honor của hãng EA sẽ chuyển từ cốt truyện trò chơi bắn súng Thế chiến thứ 2 sang chiến chiến tranh hiên đại. Tựa game mới chỉ có tên ngắn gọn là Medal of Honor, sẽ lấy bối cảnh tại đất nước Afghanistan.

Bản Medal of Honor mới đang được phát triển bởi EA Los Angeles ở phần chơi đơn và studio EA DICE được nhiều người biết đến với dòng game Battlefield đảm nhận phần chơi mạng.

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER ẤN ĐỊNH NGÀY RA MẮT

Konami đã tiết lộ phần mới nhất của sê-ri game hành động Metal Gear Solid: Peace Walker sẽ được phát hành ở Mỹ vào ngày 25/5/2010. Cốt truyện của Metal Gear Solid: Peace Walker sẽ nối tiếp những sự kiện của Metak Gear Solid 3: Snake Eater và Metal Gear Solid: Portable Ops. Những sự kiện trong Snake Eater và Portalble Ops đã khiến Snake thành lập đội quân đánh thuê Militaires Sans Frontieres và bắt đầu tham gia các trận đánh trên khắp thế giới.

Konami hứa hẹn trò chơi sẽ có nhiều tính năng mới, đặc biệt Peace Walker còn cho phép chơi phối hợp 4 người cùng lúc. Trước đó nhà sản xuất đã thông báo phiên bản dành cho thị trường Nhật Bản sẽ ra mắt vào tháng 3/2010.

DEAD SPACE 2 CHÍNH THỨC RA MẮT

Electronic Arts vừa chính thức công bố phần chơi tiếp theo của Dead Space sẽ mang tên Dead Space 2, có trên 3 hệ máy PC, Xbox 360 và PS3. Dead Space 2 mở ra một chương mới cho dòng game kinh dị nổi tiếng do Visceral Games thực hiện. Theo mô tả nội dung của đại diện hãng phát triển Visceral Games, mầm bệnh Necromorphs phát tán ngày càng mạnh trong thiên hà.

Sau biến cố mập mờ ở phiên bản đầu tiên, nhân vật chính Isaac Clarke vẫn sống và tiếp tục chặng hành trình nguy hiểm trong không gian vì anh là người duy nhất có khả năng chặn đứng mầm bệnh.

Chưa có thông tin về vũ khí hay nhân vật mới trong Dead Space 2 song mục tiêu sống còn vẫn sẽ là tiêu chí đặt lên hàng đầu trong Dead Space 2. Game hứa hẹn sẽ mở rộng môi trường không trọng lực – điều đã thể hiện rất tốt ở phiên bản đầu tiên.

YAKUZA 3 MỞ RỘNG THỊ TRƯỜNG

Theo hãng giải trí Sega cho biết, trò chơi hành động chuyên mô tả các băng nhóm tội phạm của Nhật sẽ được phát hành trên hệ PlayStation 3 cho thị trường các nước tại Bắc Mỹ, châu Âu và châu Úc trong đầu năm sau.

Được biết, tại Tokyo Game Show 2009, Sega đã giới thiệu phiên bản Yakuza 4 đến cộng đồng game thủ PlayStation 3. Đây được xem là tin vừa tốt vừa xấu cho game thủ ngoài lãnh thổ Nhật Bản. Vui vì dòng game Yakuza vẫn tiếp tục phát triển, còn buồn vì lúc đó hãng Sega vẫn chưa công bố phát hành Yakuza 3 ngoài phạm vi nước nhà. Nhưng nay, các game thủ yêu thích Yakuza trên thế giới đã có thể thở phào nhẹ nhõm đón chờ bản thứ 3 trong tháng 3/2010 và độc quyền phát hành cho hệ PlayStation 3.

Yakuza 3 là phiên bản nối tiếp của bản Yakuza 2 trước đây, với nội dung nói về Kiryu Kazuma, một tay tội phạm đã hoàn lương, từ bỏ Tokyo và trở về Okinawa xây dựng trại mồ côi. Hãng Sega cho biết, bản Yakuza 3 sẽ giữ nguyên giọng nói của các nhân vật trong game bằng tiếng Nhật và thêm vào phụ đề tiếng Anh.

OXY - NHỮNG ĐÊM HỘI THỜI TRANG ĐẲNG CẤP

Chào năm mới với tóc mới, diện mạo mới,

OXY - TÚT LẠI VẺ ĐẸP TRAI! mang đến bạn lễ hội "Chào năm mới - Những đêm thời trang đẳng cấp 2010"

Với mỗi hóa đơn bất kỳ khi mua dầu gội đầu **OXY PERFECT SHAMPOO, hoặc sữa tắm OXY DEEP SHOWER, OXY ACTIVE SHOWER**, bạn được 3 cơ hội:

- Chăm sóc tóc, chăm sóc da miễn phí bởi các nhà tạo mẫu tóc chuyên nghiệp tại OXY ZONE.
- Mời 01 bạn nữ đến OXY ZONE để cùng khám phá bí mật từ GÓC ACNES - ĐẸP HƠN TRONG MẮT NHAU để được chăm sóc và tư vấn da miễn phí.
- Và tham dự **ĐÊM GALA CHÀO GIÁNG SINH 2009** hoặc **ĐÊM GALA CHÀO NĂM MỚI - NHỮNG ĐÊM THỜI TRANG ĐẲNG CẤP 2010.**

Chương trình diễn ra từ 24/12 đến 31/12/2009 tại Nhà Văn Hóa Thanh Niên số 4 Phạm Ngọc Thạch với hơn 100 ca sĩ, nghệ sĩ, người mẫu, diễn viên...

Hãy tìm OXY và được ngay 3 cơ hội đặc biệt.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI **WWW.PCWORLD.COM.VN**

VIỆT NAM LÀ THỊ TRƯỜNG GAME LỚN NHẤT ĐÔNG NAM Á

Ngày 26/11/2009, tại TP.HCM đã diễn ra hội thảo "Tình hình công nghiệp game Việt Nam và triển vọng phát triển game Việt" qui tụ hầu hết các công ty game chủ chốt đang hoạt động tại Việt Nam. Theo báo cáo của hiệp hội Phần mềm Việt Nam (VINASA), Việt Nam hiện là thị trường lớn nhất đông Nam Á với 51 game được phát hành, gần 20 nhà phát triển trên cả nước cùng cộng đồng game thủ 12 triệu người. Tại hội thảo, nhiều công ty game chỉ ra nhân sự là vấn đề hàng đầu của ngành công nghiệp phát triển game. Tuy vậy, thị trường cũng đang dần trở lên bão hòa với sự cạnh tranh rất khốc liệt điển hình là năm 2008 – 2009, rất nhiều game nhập về nhưng phát hành không thành công, chỉ có duy nhất 1 game mới thành công, tạo được chỗ đứng trên thị trường. VINASA và VGB (CLB Doanh nghiệp Game và Nội dung Số) cũng đã đưa ra danh sách 10 game mới đưa vào phát hành không thành công trong năm 2009, như một minh chứng cho thấy sự khốc liệt trong kinh doanh game online đã bắt đầu.

ÁO DÀI VÀO GAME

Ngày 16/12/2009, lần đầu tiên trong Thiên Long Bát Bộ xuất hiện áo dài truyền thống Việt Nam. Bộ sưu tập "Áo dài" này sẽ được trang trí bằng những họa tiết, hoa văn sống động mang đậm chất võ hiệp. "Rồng" hình ảnh đặc trưng trong Thiên Long Bát Bộ, thể hiện sự uy nghi trên trang phục của người nam, "Bướm" thể hiện sự thướt tha, yểu điệu trên tà áo của người nữ. Từ giai đoạn Open Beta, NCS Media và Runewalker đưa ý tưởng đưa tà áo dài Việt Nam vào trong game. Nhân vật nữ sẽ có áo dài, áo tứ thân. Nhân vật nam là áo the khăn xếp. Sự xuất hiện của áo dài Việt Nam cách điệu trong khung cảnh châu Âu là sự thử nghiệm mới lạ.

QUÁ TẦM VỚI CỦA STARBOBA

Tại giải SMM 2009 diễn ra từ 27-29/11 tại Malaysia, đội StarBoba đã phải dừng bước tại vòng đấu 16 đội sau khi bị sGty (TrungQuốc) loại. Đây cũng chính là đội vô địch giải này. Ba đội mạnh nhất trong giải này đều đến từ Trung Quốc (sGty, cD, Ehome). Xếp hạng chung cuộc của StarBoba là vị trí thứ 7.

XÍCH BÍCH OPEN BETA

Ngày 5/12/2009, Xích Bích tiến hành Open Beta rộng rãi. Người chơi có thể vào Xích Bích bằng tài khoản Paygate. Cuộc chiến thực sự đã bắt đầu.

MU RA PHIÊN BẢN MỚI

Ngày 19/12/2009, FPT online đã họp mặt game thủ MU Việt Nam tại TP.HCM, vào ngày 19/12/2009 và 20/12/2009 tại Hà Nội. Tiếp nối MU Việt Nam Season 4.0 - phiên bản "chấn động" – MU Việt Nam Season 4.5

GRANADO ESPADA: NHẢY CÓC PHIÊN BẢN

Ngày 15/12/2009, Bá Chủ Thế Giới (Granado Espada) từ phiên bản 2.9 đã bỏ qua phiên bản 3.0 và công bố phiên bản mới 3.2. Song song việc ra mắt phiên bản mới, server mới "Huyền Thoại" cũng được mở. Ngoài ra, nhà phát hành FPT Online đã tổ chức các buổi offline gặp mặt game thủ tại Hà Nội và TP.HCM để chào đón phiên bản mới này.

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ : TUỒNG THUẬT TRỰC TIẾP GIẢI ĐẤU

Từ ngày 12/12/2009, giải đấu Thiên Hạ Đệ Nhất Bang (THĐNB) lần 6 của Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK) và THĐNB lần 1 của VLTK Miễn phí sẽ kết thúc vòng loại và bước vào tứ kết. Theo đó, nhà phát hành (NPH) VinaGame sẽ tổ chức tường thuật trực tiếp tất cả các trận đấu tiếp theo của mùa giải này tại TP. HCM và HN.

OFFLINE TÌM MISS CHINH ĐỒ

Game thủ Phong Thần, Chinh Đồ đã tề tựu về tại Hoa Viên Hoàng Gia (TP.HCM) vào ngày 27/11/2009. Tại đêm giao lưu, nhà phát hành sản phẩm game Chinh Đồ và Phong Thần công bố các giải thưởng của những cuộc thi trong 2 game này, nổi bật là sự xuất hiện của các "Miss Chinh Đồ". Ngoài ra, nhóm phát hành game cũng đồng thời giới thiệu 2 phiên bản mới Tuyệt Thế Vô Song (Chinh Đồ), Tiên Ma Giới (Phong Thần) ra mắt vào cuối tháng 12/2009.

MiMi GAMES
DSi LL
PSP Go
Xbox 360
PS3
Wii
Merry Christmas
2009
55A Pasteur, Dist. 1, HCMC, Tel: (848) 39140594 - 39140595
114 Pasteur, Dist. 1, HCMC, Tel: (848) 39140890 - 38211313
www.mimigame.vn

Những nét game của HỆ ĐIỀU HÀNH MỚI

Từ những tính năng cơ bản dành cho người dùng thông thường đến những tính năng dành riêng cho game, hệ điều hành mới của Microsoft đang cải thiện rõ rệt chất lượng đời sống game.

Giao diện Aero: Lật, lắc, tách, liếc

Đây là 4 tính năng mới của giao diện Aero trên Windows 7. Giao diện này đã có từ thời Vista hiệu lực bằng cách kích hoạt bất kỳ giao diện đồ họa theo chủ đề nào thuộc nhóm Aero Themes khi bạn nhấp chuột phải vào màn hình desktop và chọn mục cá nhân hóa (Personalize). Điểm nổi bật của giao diện Aero từ thời Vista là tính năng Flip3D cho phép bạn duyệt nhanh hàng loạt các cửa sổ Windows đang bật. Điều này có cần cho game thủ không? Dĩ nhiên là cần. Thường các game thủ có nhu cầu làm nhiệm vụ và họ thường xuyên nhảy ra, nhảy vào game để xem thông tin hướng dẫn làm nhiệm vụ. Của đáng tội, các thông tin này thường nằm rải rác ở nhiều diễn đàn, trang web khác nhau nên Flip3D là các tổ chức đẹp, gọn việc duyệt hay "lật" (flip) các cửa sổ trên Windows. Với những game thủ vốn vẫn đang "bám trụ" với Windows XP, Flip3D có lẽ vẫn còn mới tinh đối với họ. Chỉ cần nhấn phím Windows + Tab, hệ điều hành sẽ kích hoạt ngay Flip3D.

Sang Windows 7, Microsoft đưa ra thêm 3 tính năng mới cũng vẫn thuộc giao diện Aero. Trước nhất là Aero Shake (lắc). Nếu bạn đang mở nhiều màn hình và cảm thấy "rối" thì có thể giữ chuột trái và "lắc". Tất cả các màn hình Windows phía sau sẽ "rụng" xuống và biến mất. Windows Snap (tách) cho phép hiển thị 2 cửa sổ thuộc cùng 1 ứng dụng ở 2 nửa màn hình để dễ so sánh. Một số game thủ cũng là tham gia cung cấp hướng dẫn game được dịch từ tiếng nước ngoài cho các diễn đàn, website nên tính năng chia đôi màn hình này hỗ trợ cho họ khá tốt. Aero Peek (liếc nhanh) là tính năng khá đặc biệt, khi người dùng rê chuột lên hình chữ nhật nhỏ góc dưới bên phải của màn hình Windows 7, cho phép ta nhìn xuyên qua tất cả các cửa sổ đang mở để thấy desktop. Tính năng này tỏ ra hữu ích khi game thủ có thông tin trên desktop như các nhắc nhở, giờ giấc, lịch v.v. Tuy nhiên, khi mở game ở chế độ toàn màn hình, Aero Peek không chạy được. Windows cũng có sẵn công cụ kiểm tra và sửa lỗi vận hành giao diện Aero khi người dùng không chạy được 4 tính năng nói trên.

"Đại bản doanh" Game Explorer

Từ Windows 98, qua XP, Vista đến "7", đã có không ít các thay đổi đối với mục Games trong danh sách chương trình của Windows. Bắt đầu từ Vista, Windows đã đưa ra khái niệm về một nơi tập trung mọi trò chơi (dạng mini tích hợp sẵn trong hệ điều hành hoặc dạng cài đặt thêm thuộc các hệ thống Games for Windows hay

Tô Minh Trí, kỹ sư CNTT và game thủ

Desktop ở nhà của tôi được kết nối với khá nhiều thiết bị. Tôi đã từng rất lo lắng về khả năng của Windows 7. Trước đây, tôi đã phải quay về XP sau khi nâng cấp lên Vista vì hệ điều hành không nhận được card TV hiệu Pinnacle mà tôi sử dụng và khi đó, tìm trình điều khiển (driver) Vista cho card này rất khó khăn. Đến nay, tôi đã nâng cấp lên Windows 7 được vài tháng và thấy hệ điều hành mới hỗ trợ công việc (lập trình, quản trị hệ thống CNTT) rất tốt cũng như việc chơi game online. Windows 7 đã tự nhận mọi thiết bị tôi dùng mà không cần cài thêm driver. Việc này giúp hạn chế số lượng driver phải cài đặt và tôi chỉ cài thêm những driver nào thật quan trọng.

Nguyễn Hạnh Minh, giáo viên trường Ngoại Ngữ Không Gian Outer Space, yêu thích CNTT và game

Tôi rất thích giao diện Aero. Tuy nhiên, thỉnh thoảng giao diện này gặp trục trặc và tôi nghĩ rằng đó là do cài đặt Quick Time hay các chương trình liên quan đến đồ họa.

Windows LIVE) gọi là Games Explorer (GE). Tuy nhiên, khái niệm này chưa thực sự trông "ra tấm, ra món" ở thời Vista mà phải đợi đến Windows 7. Để mở Game Explorer, chỉ cần gõ từ "games" vào thanh địa chỉ của Windows Explorer và Enter.

Vậy GE giúp gì cho game thủ? Sự khác biệt rõ nhất là mức độ chi tiết về thông tin mà trung tâm game này cung cấp. So với Vista, Windows 7 thêm vào thông tin mô tả về trò chơi do nhà phát triển chứ không phải nhà phát hành (Microsoft là 1 trong nhiều nhà phát hành) cung cấp bên cạnh các thông tin cơ bản như nhà phát hành, thể loại, số phiên bản v.v. GE còn làm thêm một việc: cung cấp cập nhật từ các nhà phát hành. Bạn có thể cập nhật cho Halo hay Flight Simulator từ ngay giao diện này.

Khuôn khổ giới hạn của bài viết này không cho phép TGG giải thích mọi chi tiết trong GE. Nhưng tựu trung lại, có thể thấy Windows hay Microsoft đang biến chuyển để trở thành một nền tảng trung gian cung cấp tự động dịch vụ game.

"Hiểu" gamer hơn tuy còn lỗi

Các bài viết đánh giá về hiệu năng và hướng dẫn nâng cấp cài đặt nằm ở phần sau cụm bài viết này. Qua thử nghiệm, Windows 7 tỏ ra rất "dễ tính", hầu như game nào cũng chạy được. Windows 7 hoàn toàn thân thiện với các game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) do Trung Quốc phát triển như Võ Lâm Truyền Kỳ 1, Kiếm Thế hay các MMORPG "bom tấn" như Granado Espada, Aion hoặc các tựa game nặng như Far Cry, S.T.A.L.K.E.R cùng các game e-Sports như DotA, Counter Strike v.v...

Thỉnh thoảng, "anh 7" vẫn mắc chút "lỗi lầm" từ việc bị vô hiệu hóa giao diện và tính năng Aero, lỗi không thể thoát ra ngoài màn hình bằng Alt +Tab hay Ctrl +Escape khi đang chơi game ở chế độ toàn màn hình đến lỗi không chạy được một số tựa game. Tuy nhiên, con số đó không đáng kể so với những tựa game thuộc dòng chính lưu (main stream) đang vận hành tốt trên nền tảng mới. Hy vọng rằng những lỗi này sẽ dần được khắc phục.

YÊN KHÊ

Microsoft trả lời **về Windows 7**

Đầu tháng 11/2009, Windows 7 đã được Microsoft công bố tại thị trường Việt Nam. Sau một thời gian ngắn ngủi mà Windows 7 được đưa vào ứng dụng tại thị trường Việt Nam, TGVT-Thế Giới Game (TGG) đã phỏng vấn bà Công Nam Phương (CNP), phụ trách sản phẩm Windows, Microsoft Việt Nam.

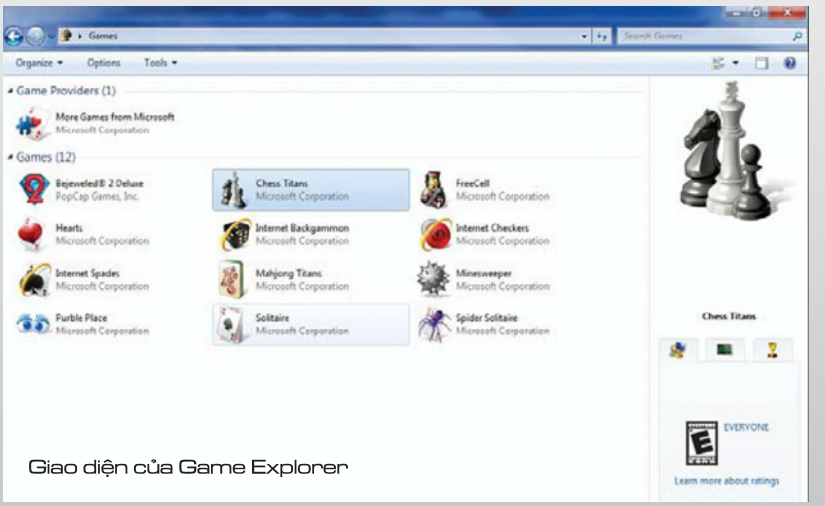
TGG: Windows 7 có những định hướng và hỗ trợ cụ thể cho các ứng dụng game như thế nào?

CNP: Trong quá trình xây dựng và phát triển hệ điều hành Windows 7, Microsoft đã hợp tác chặt chẽ với các đối tác cả trong lĩnh vực thiết bị phần cứng cũng như các đối tác phần mềm, để đưa ra được một hệ điều hành tương hợp nhất với môi trường điện toán hiện đại. Các ứng dụng chạy trên Windows Vista sẽ chạy tốt trên Windows 7. Cho các ứng dụng cũ hơn, Windows 7 có XP Mode là giải pháp cho người sử dụng có thể chạy các chương trình yêu thích, chưa tương hợp với nền tảng hệ điều hành mới. Microsoft trong thời điểm này, vẫn tiếp tục hợp tác với các đối tác để có thể đưa ra được các phiên bản ứng dụng mới, thiết kế chạy trên nền Windows 7

TGG: Khả năng tương thích của trình điều khiển (driver) có sẵn trong Windows 7 khá cao. Một số máy không cần cài driver chính hãng mà chỉ cần cài Windows 7 là đã có thể hiển thị game video và âm thanh. Vậy driver được Microsoft tích hợp sẵn trong Windows 7 và driver cho Windows 7 do chính các nhà sản xuất card màn hình âm thanh cập nhật khác nhau ở những điểm nào?

CNP: Như đã chia sẻ ở câu hỏi trên, trong quá trình xây dựng và phát triển Windows 7, Microsoft đã hợp tác chặt chẽ với các đối tác sản xuất thiết bị phần cứng, để đưa ra được một hệ điều hành thân thiện nhất với môi trường điện toán hiện đại. Và hệ quả của quan hệ này là danh sách các thiết bị biểu đạt được hết công suất, năng lực trên nền tảng Windows 7 đã phát triển ngày một lớn mạnh hơn.

Tuy vậy, khi đối tác đưa ra các thiết bị mới, việc xây dựng driver chạy trên nền Windows 7 sẽ tùy biến để thể hiện hết những khả năng ưu việt mới nhất của sản phẩm. Các cập nhật của Microsoft một phần là cập nhật rút gọn, mang tính chung nhất cho driver, và một phần sẽ trễ hơn so với cập nhật của chính đối tác. Để tìm được cập nhật mới nhất cho driver chuyên biệt để thể hiện tốt nhất cho chính các thiết bị game liên quan đến âm thanh và hình ảnh này, Microsoft khuyến



Giao diện của Game Explorer

khích khách hàng tìm trình điều khiển thiết bị tại chính website của đối tác trước khi để Windows 7 tìm trình điều khiển thiết bị ngầm định. Danh sách các cập nhật mới nhất về driver, có thể tham khảo tại: http://winqual.microsoft.com/HCL/ProductList.aspx?m=7&cid=250&g=d

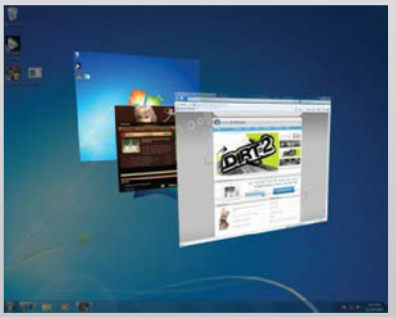
TGG: Tính năng Aero Peek khá thú vị. Tuy nhiên, dường như tính năng này chỉ vận hành với các cửa sổ. Trong trường hợp 1 game thủ đang mở game chế độ toàn màn hình (fullscreen), họ có cách nào thực hiện Aero Peek hay không, để xem đồng hồ gadget trên desktop chẳng hạn? Ngoài ra, thỉnh thoảng, Aero Peek không chạy, làm sao để phục hồi?

CNP: Aero Peek là chức năng duyệt nhanh các màn hình trong chế độ 3 chiều. Full screen tương đương với việc game đó đang chiếm toàn quyền điều khiển, nghĩa là tính năng mở nhiều màn hình bị giới hạn. Hiện thời, Microsoft chưa có giải pháp hỗ trợ chính thức cho việc chạy full screen mà có thể dùng chức năng Peek. Tuy nhiên, có thể sử dụng tính năng Flip (bấm *Alt* + *Tab*) để duyệt tới tác vụ mở màn hình nền. Tại đây, có thể nhìn thấy Gadget. Có rất nhiều lí do làm cho chức năng nào đó trong một ứng dụng hoặc hệ điều hành không chạy ổn định. Và việc phục hồi Aero Peek sẽ tùy theo từng trường hợp

TGG: Nếu so sánh với XP và Vista, Windows 7 giúp tăng hiệu năng khoảng bao nhiêu %?

CNP: Bảng chỉ tiêu kiểm phẩm của Microsoft không do Microsoft trực tiếp đưa ra mà do các hãng nghiên cứu thị trường như IDC, Gartner và các phòng nghiên cứu với các tiêu chuẩn kiểm phẩm quốc tế thực hiện. Hiệu năng của máy tính sử dụng Windows 7, hoặc hiệu năng của người dùng khi sử dụng Windows 7 so với việc cùng người dùng đó sử dụng các hệ điều hành khác, trong cùng một môi trường, điều kiện… có thể được tham khảo tại các trang web hoặc tạp chí của các đối tác kể trên.

PHI QUÂN



Đánh giá HIỆU NĂNG

Bạn lại phân vân không biết nên chọn hệ điều hành nào. Tiếp tục sử dụng Windows XP, Windows Vista hay chuyển sang Windows 7? Test Lab tổng kết lại một vài điểm khác biệt cũng như so sánh hiệu năng thực tế trên một máy tính có cấu hình khá đỉnh hiện nay gồm gồm BXL Intel Core i7 870 (ID: A0910_42), 2x1GB Corsair DDR3 1333MHz, BMC Foxconn Inferno Katana, card đồ họa Gigabyte GV-R587D5-1GD-B và ổ cứng 250GB.

Nhìn chung, về mặt kiến trúc Windows Vista có khá nhiều cải tiến so với XP nhưng sự khác biệt giữa Windows 7 so với Vista là không nhiều (thật ra Windows 7 là bản nâng cấp của Vista). Điều này cũng thể hiện qua cách đặt tên nhân của Microsoft: Windows XP là 5.1 Build 2600, Windows Vista là 6.0 Build 6000 trong khi Windows 7 là 6.1 Build 7600 (không phải 7.0).

Từ XP đến Vista

Đầu tiên Test Lab xin điểm sơ một vài điểm mới trong Windows Vista so với XP "tiền bối". Về khả năng bảo mật, Microsoft lần đầu tiên đưa ra khái niệm kiểm soát tài khoản người dùng (User Acount Control) thay cho chế độ administrator mặc định trong Windows XP, điều này giúp hạn chế tốt hơn các virus tự động chạy xâm nhập vào máy so với XP do mặc định hệ thống chỉ chạy với chế độ user, tuy nhiên tính năng này cũng gây phiền hà cho người dùng với quá nhiều cảnh báo. Phiên bản Vista cũng đưa đến cho người dùng giao diện Aero đẹp mắt; tính năng Flip 3D (chuyển đổi cửa sổ ứng dụng bằng giao diện lật cửa sổ thay vì chuyển tab đơn giản như các phiên bản cũ) mang lại cảm giác thích thú hơn; Windows Sidebar hiển thị các thông tin thời tiết, thời gian, lịch nhắc việc… và tính năng tìm kiếm cũng được cải thiện so với phiên bản XP.

Thư viện đồ họa DirectX 9 trên XP cũng đã được chuyển thành bản DirectX 10 với nhiều cải tiến quan trọng như: khả năng xử lý đa luồng giúp tận dụng tốt các phần cứng mới (CPU đa nhân, GPU đa nhân), chia trình điều khiển thành 2 phần giúp tăng tính ổn định cũng như hệ thống ít bị treo hơn, giảm tải cho CPU tốt hơn, tăng lượng đối tượng được dựng (render) và không giới hạn chiều dài bóng đổ. Tham khảo thêm bài DirectX 10 nền tảng đồ họa đa luồng (ID: A0707_122). Tuy nhiên Windows Vista cũng có hạn chế là chạy hơi ì ạch so với XP. Bạn có thể tham khảo bài Windows Vista SP2 - Tối ưu toàn diện (A0907_122) để khắc phục điều này.

Đến với Windows 7

Qua đến phiên bản Windows 7, Microsoft đã tối ưu lại, khắc phục nhược điểm ì ạch và qua sử dụng thực tế với những ứng dụng thông thường, Test Lab nhận thấy Windows 7 chạy có phần "ngọt" hơn Vista, đặc biệt là trên những máy cấu hình yếu như dùng BXL Atom, … Tuy là phiên bản nâng cấp nhưng Windows 7 cũng có những nét riêng, được xem là nổi bật so với các HĐH trước đây như các biểu tượng trên thanh taskbar được sắp xếp ngăn nắp hơn so với Vista, cho phép xem trước cùng lúc tất cả cửa sổ ứng dụng đang mở với giao diện bắt mắt. Tính năng kiểm soát tài khoản người dùng (User Account Control) cũng đã được cải tiến với 4 cấp độ thiết lập cảnh báo giúp người dùng bớt bị các cảnh báo quấy rối hơn. Thư viện đồ họa DirectX cũng đã được nâng cấp lên phiên bản 11 với việc cải tiến ở phần đổ bóng, phủ vân... giúp các nhà phát triển cũng như chuyên gia đồ họa sáng tạo nhiều đối tượng thực tế hơn và phức tạp hơn mà không cần bộ nhớ

đồ họa quá lớn. Điều này cũng giúp các hiệu ứng game trong tương lai sẽ thực hơn (xem thêm những nét mới trong DirectX 11, ID: A0910_112). Về mặt tương thích, Windows 7 đem đến cho người dùng chế độ XP Mode giúp chạy những ứng dụng quá cũ và không thể chạy trên nền Windows 7. Đặc biệt, Windows 7 cũng là phiên bản đầu tiên hỗ trợ tính năng đa chạm đang được xem là xu hướng của tương lai.

So sánh 3 hệ điều hành

Để so sánh hiệu năng của 3 phiên bản, Test Lab sử dụng các công cụ đánh giá như WorldBench 6 (đánh giá hiệu năng tổng thể của hệ thống), PCMark Vantage, PCMark 05 và 2 công cụ 3Dmark Vantage và 3Dmark 06 để đánh giá khả năng xử lý đồ họa và game của hệ thống (không chạy 3Dmark Vantage và PCMark Vantage trên Windows XP do 2 ứng dụng này không hỗ trợ).

Với công cụ WorldBech 6, nhìn chung khả năng xử lý các ứng dụng trên Windows 7 và Windows XP là ngang nhau với kết quả chung cuộc là 136 điểm, Vista thì có thua đôi chút với kết quả 133 điểm; các kết quả thành phần trong công cụ này cũng cho thấy Windows 7 và Vista hơn XP ở phép thử xử lý ảnh Photoshop và Autodesk 3ds max 8.0 SP-3 (Rendering) nhưng XP lại trội hơn hai đàn em ở phép thử Office, đa tác vụ và chuyển mã video, có lẽ do XP có lợi thế chiếm ít tài nguyên hệ thống hơn. Qua đến công cụ PCMark 05 thì thắng thế có phần nghiêng về Windows 7, kế đến là XP và một lần nữa Vista lại về cuối; tuy nhiên, nhìn qua các phép thử thành phần, hai hậu bối Windows 7 và Vista lại trội hơn XP khá nhiều ở phép thử đồ họa (Graphics) (phép thử đồ họa chênh lệch lên đến> 27%). Điều này có lẽ do Windows XP "già cỗi" không thể phát huy hết sức mạnh của card đồ họa cao cấp mới của ATI.

Đến phép thử PCMark Vantage thì một lần nữa Windows 7 lại thể hiện ưu thế hiệu năng so với Vista với kết quả quả khoảng 15%, chênh lệch nhiều nhất là ở phép thử Memory với kết quả lên đến 77% (công cụ này không chạy được trên XP). Hai công cụ còn lại là 3DMark 06 và 3Dmark Vantage ưu thế vẫn thuộc về Windows 7 nhưng chênh lệch rất ít, không đáng kể. (Xem thêm biểu đồ và bảng so sánh).

Bảng so sánh điểm 3DMark (càng cao càng tốt)

	"Windows XP Professional"	"Windows Vista Utimate 32bit"	"Windows 7 Utimate 32bit"
3DMark06	20773	20737	20901
3DMark Vantage	3DMark Vantage không hỗ trợ Windows XP	15934	15966

Kết luận

Nhìn chung, về mặt tính năng, giao diện, Windows Vista và Windows 7 có phần hào nhoáng cũng như khả năng bảo mật cao hơn XP và dĩ nhiên cũng sẽ chiếm tài nguyên hệ thống nhiều hơn. Tuy nhiên, các kết quả thử nghiệm cho thấy khác biệt hiệu năng của 3 hệ điều hành khi cài trên chiếc máy tính mới cấu hình mạnh là không nhiều và ưu thế lại có phần nghiên về "em út" Windows 7. Do đó nếu bạn tậu một PC mới với cấu hình tương đối thì Windows 7 với nhiều ưu điểm có lẽ là lựa chọn hợp lý vì Windows XP tuy chiếm ít tài nguyên nhưng chỉ hỗ trợ DirectX 9 sẽ không tận dụng được hết khả năng các card đồ họa mới; xu hướng ứng dụng cũng như Game sẽ là xử lý đa luồng.

THỤY VY

Nâng cấp lên Windows 7

Người dùng đang sử dụng Windows XP muốn nâng cấp lên Windows 7 sẽ gặp một khó khăn: không có tính năng nâng cấp trực tiếp và chỉ còn cách xóa bản Windows XP cũ và cài đặt bản Windows 7 hoàn toàn mới.

Trước khi tiến hành cài đặt người dùng thường thắc mắc: liệu hệ thống máy tính của mình có cài được Windows 7 không? Microsoft cũng đã cung cấp một ứng dụng miễn phí với tên gọi "Windows 7 Upgrade Advisor", giúp người dùng có thể kiểm tra hệ thống máy tính để biết câu trả lời.

Nếu máy tính của bạn có thể cài Windows 7 thì mọi việc trở nên rất đơn giản. Khởi động từ đĩa cài, định dạng lại phân vùng chứa hệ điều hành, rồi tiến hành cài đặt mới Windows 7. Có thể vì một lý do nào đó bạn không định dạng lại ổ cứng (format), xóa sạch dữ liệu để cài đặt mới. Bạn vẫn cài đặt Windows 7 lên phân vùng chứa Widows XP, toàn bộ thư mục Windows XP cũ (Windows, Program Files, Documents and Settings) sẽ được tự động chuyển vào thư mục có tên Windows.old.

Di chuyển dữ liệu và các thiết lập cá nhân

Microsoft cung cấp cho người dùng một ứng dụng "Windows Easy Transfer" giúp việc sao lưu được thực hiện dễ dàng hơn. Ứng dụng này cho phép người dùng chuyển các dữ liệu quan trọng sang một ổ cứng khác, ổ USB oặc một máy tính khác có kết nối trong mạng. Chương trình này sẽ tiến hành quét toàn bộ Windows XP cũ rồi sao chép các dữ liệu cần thiết vào một tập tin duy nhất. Tập tin này lưu giữ các dữ liệu cá nhân của người dùng như: Thông tin tài khoản người dùng, tập tin và thư mục, những thiết lập và dữ liệu cho chương trình, hình ảnh, video, nhạc số, các thiết lập cho Windows và Internet… Và bạn sẽ dễ dàng phục hồi trên hệ thống mới. Ứng dụng này được cung cấp kèm theo đĩa cài đặt Windows 7.

Đầu tiên bạn cài đặt Windows Easy Transfer cho Windows XP sau đó khởi động Windows Easy Transfer trong máy cài đặt Windows XP. Tiếp tục kích hoạt chương trình qua các giao diện cho đến khi nó hỏi bạn về việc truyền tải dữ liệu. Chọn "Use a CD, DVD or other removable media" để chuyển đến giao diện kế tiếp và bạn chỉ cần chọn dữ liệu cần truyền tải. Tiếp theo, chọn tên ổ di động mà bạn cần lưu trữ dữ liệu, nhấn "Next" để bắt đầu sao lưu dữ liệu. Khi kết thúc, sẽ có dòng tin nhắn thông báo hoàn tất và có thể gắn ổ di động sang máy cài đặt Windows 7.

Mở Windows Easy Transfer từ máy cài đặt Windows 7, nhấn qua các giao diện cho đến khi được hỏi là đây là lần truyền tải mới hay tiếp tục, ta chọn "Continuing Transfer". Giao diện kế sẽ hỏi loại truyền tải, chọn "Removable Media". Sau khi cung cấp tên của ổ di động, nhấn "Next" và công việc truyền tải sẽ hoàn tất.

Drive cho Windows 7

Trong Windows 7 đã tích hợp sẵn Windows Hardware Quality Labs chứng thực driver cho các hầu hết phần cứng thông dụng hiện nay. Thậm chí đối với một số hệ thống phần cứng khi cài Windows 7 thì không cần phải cài thêm bất cứ driver nào.

Tuy nhiên, Windows 7 sẽ không thể tự động cài những thiết bị ngoại vi mà trước đó driver của nó không được tích hợp vào hệ thống. Bạn có thể sử dụng driver của Windows Vista cho Windows 7 mà không gặp trở ngại nào.

Ngoài ra, bạn còn có thể tải về các driver còn thiếu trên trang web của các nhà sản xuất thiết bị.

QUỐC NAM

XP Mode:
Chạy ứng dụng cũ trên cùng Windows 7

Windows 7 bên cạnh nhiều ưu điểm sẽ không tương thích tốt với một số ứng dụng quá cũ. Chính điều này khiến Microsoft đưa ra tính năng XP Mode tiện dụng để người dùng có thể yên tâm nâng cấp lên hệ điều hành này. Vậy XP Mode có thể làm được gì ? Có thể chơi tốt những tựa game yêu thích của bạn mà vốn không thể chạy trên Windows 7 không? Để trả lời các câu hỏi này, mời bạn cùng Test Lab trải nghiệm tính năng đang được khá nhiều sự quan tâm này.

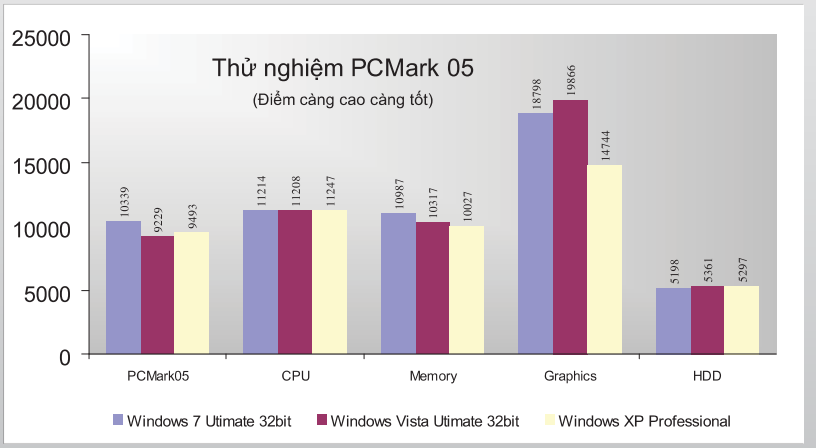
Tải về và cài đặt

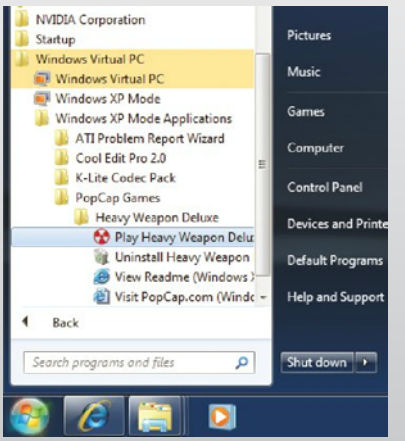
"XP Mode" thực chất là một máy ảo chạy trên Windows 7 tương tự như khi bạn dùng Virtual PC và VMware trước đây. Tuy nhiên "XP Mode" được Microsoft thiết kế dễ dùng và tiện dụng hơn rất nhiều so với cách mà bạn thường dùng trên các máy ảo trước đây. Bạn không cần phải tạo một máy ảo và cài đặt hệ điều hành XP mà chỉ đơn giản tải tải về và lần lượt chạy 2 file Virtual PC (9,14MB) và Windows XP Mode (469MB) từ *http://www.microsoft.com/windows/virtual-pc/download.aspx* là có thể dùng. Tuy nhiên, máy của bạn phải sử dụng 1 trong 3 phiên bản là Windows 7 Professional, Enterprise hoặc Utimate và CPU của máy có hỗ trợ tính năng ảo hóa thì mới có thể dùng tính năng này. Bạn có thể tải file HAV Detection Tool cũng từ link trên để kiểm tra xem máy của bạn có hỗ trợ hay không.

Máy ảo vận hành

Trong quá trình cài đặt file Windows XP Mode bạn cần nhập mật khẩu cho XPMUser. Cài đặt xong là bạn đã có một máy ảo với hệ điều hành Windows XP Professional SP3 có bản quyền và bạn có thể cài ứng dụng trên máy ảo đơn giản như cài trên máy thật. Mặc định ứng dụng chạy ở Enhanced Mode, chế độ này không yêu cầu bạn đăng nhập và đã thiết lập sẵn việc chia sẻ tài nguyên giữa máy thật và máy ảo nên bạn có thể dễ dàng truy xuất trực tiếp các thiết bị như ổ cứng, máy in, mạng, …. và cả đĩa lưu trữ gắn ngoài như trên máy thật. Bạn cũng có thể chuyển qua Basic Mode, ở chế độ này máy ảo hoạt động như một máy độc lập với Windows 7 và không thấy các ổ đĩa của Windows 7. Một điểm khác biệt so với các máy ảo trước đây là khi cài các ứng dụng trên máy ảo thì ngoài việc tạo shortcut trong máy ảo, ứng dụng cũng tạo luôn shortcut trên Windows 7 để bạn có thể mở chúng ngay từ trình đơn All Programs hoặc desktop mà không cần vào máy ảo. Đặc biệt khi bạn mở các ứng dụng này bằng cách vào trình đơn Windows 7 hoặc biểu tượng trên desktop thì bạn sẽ không hề thấy cửa sổ XP mà chỉ thấy ứng dụng được mở giống như bất kỳ một ứng dụng nào khác của Windows 7 và bạn cũng có thể lưu công việc trực tiếp lên ổ cứng của Windows 7 như thông thường. Điểm khác biệt duy nhất là không có hiệu ứng Aero trên các ứng dụng này.

Bạn cũng có thể tinh chỉnh lại cấu hình phần cứng máy ảo cho phù hợp với nhu cầu bằng cách vào trình đơn tools, settings trong cửa sổ Virtual PC, sau đó bạn cần shutdown máy ảo thì các thông số mới hiện lên cho bạn chỉnh (nhấn vào trình đơn có chữ Ctrl+Alt+Dell và chọn shutdown). Chương trình cho phép thêm RAM, ổ cứng, mạng… Riêng phần card đồ họa thì máy ảo chỉ được cấp một card đồ họa cơ bản chứ không lấy card đồ họa thật và bạn cũng không thể tinh chỉnh. Điều này khiến máy ảo chỉ có thể chạy tốt các ứng dụng và một vài game nhỏ không đòi hỏi





Mở ứng dụng của XP Mode ngay trên Windows 7

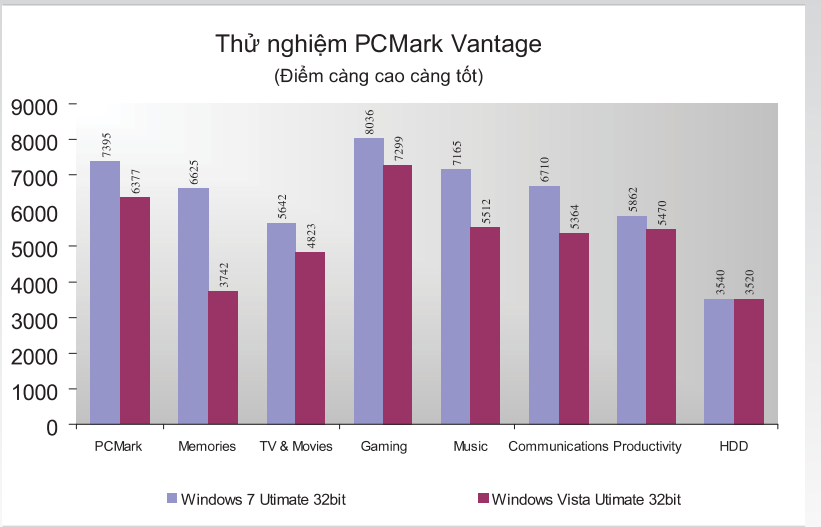
tài nguyên đồ họa nhiều. Qua thử nghiệm Test Lab có thể chơi Boom Online và một vài game mini nhỏ trên máy ảo nhưng các Game nặng hơn như Beach Head 2002, Kiếm Thế thì không thể.

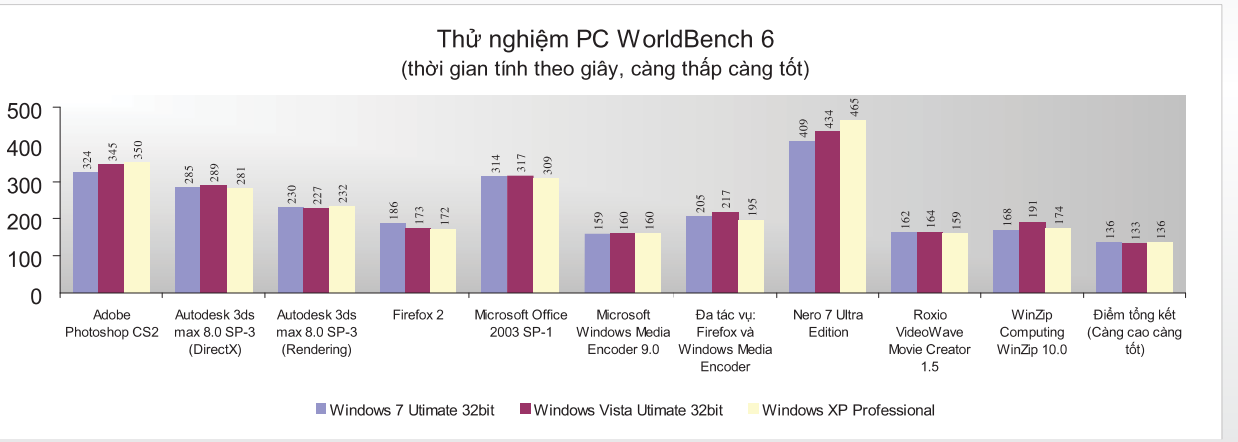
Trong một ví dụ khác, chúng tôi tải về 1 file nâng cấp dung lượng trên 200MB trò chơi Bá Chủ Thế Giới (Granado Espada) từ phiên bản 2.9 lên 3.2. Tuy nhiên, bản patch này không thấy chạy trên Windows 7 mặc dù bản 2.9 nếu cập nhật trực tuyến (thay vì cài đặt bản nâng cấp) vẫn chạy tốt. Sau khi dùng tính năng kiểm tra tương thích (Compatibility) bằng cách nhấp chuột phải vào file câng cấp và chọn các thiết lập Windows XP Service Pack 2, XP Service Pack 3 – đây là cách chạy các ứng dụng mà ta nghi ngờ không tương thích với Windows 7, file vẫn không chạy. Sau đó, chúng tôi chạy file này trong XP Mode nhưng cũng không thành công. Đến đây, chúng tôi nghi ngờ file bị lỗi (corrupted) trong quá trình tải về mà Windows không báo; sau khi tải lại, file mới chạy tốt trên Windows 7 và XP Mode.

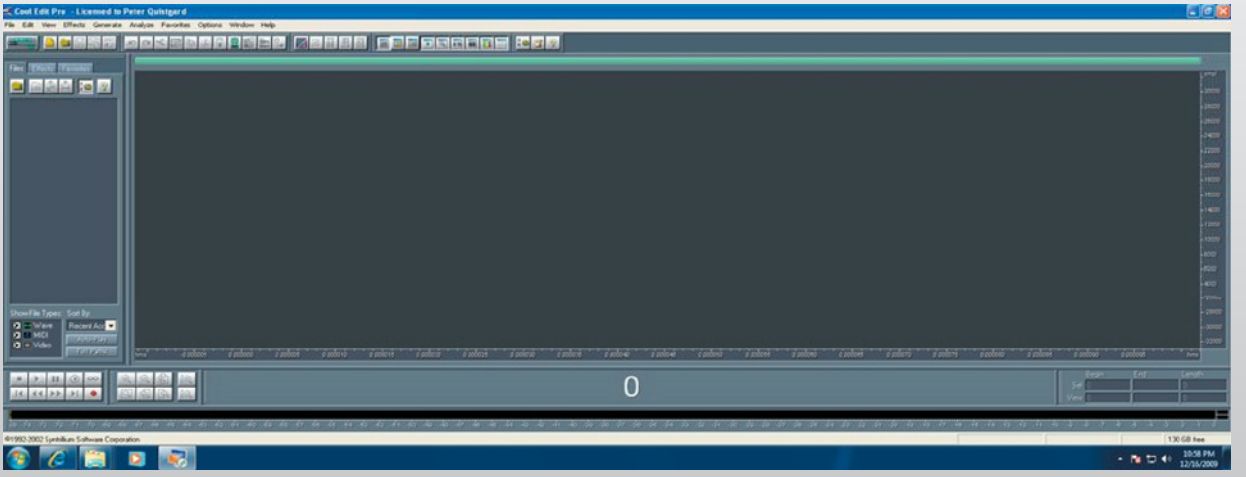
Kết luận

Máy ảo XP Mode với giao diện thân thiện và việc bạn có thể mở ứng dụng cài bên trong chúng ngay trên hệ điều hành Windows 7 mang lại sự thuận tiện và dễ dàng cho người dùng hơn. Tuy nhiên, XP Mode chỉ có thể đáp ứng tốt cho việc chạy những ứng dụng cũ và một vài game đơn giản chứ không thể "gánh" nổi các tựa game cũ tương đối nặng. Vì vậy, bạn không nên mong chờ nhiều vào khả năng chơi game trên máy ảo XP Mode.

QUANG KHẢI







Giao diện ứng dụng khi mở trực tiếp trên Windows 7

8 sự kiện game nổi bật năm 2009

Trong một năm 2009 suy thoái kinh tế, vẫn có không ít sự kiện đã để lại dấu ấn trong làng game Việt. Dưới đây là 8 sự kiện game nổi bật nhất trong 2009 do Ban Biên tập Thế Giới Game bình chọn.

Công nhận sự bùng nổ nhu cầu giải trí game online

Việc Hiệp hội Phần mềm Việt Nam (Vinasa) công bố tỷ lệ hơn 50% người sử dụng Internet tại Việt Nam là để chơi game online cho thấy, đã đến lúc cần có sự nhìn nhận đúng hơn và quản lý tốt hơn về nhu cầu giải trí ở lĩnh vực này. Lượng game thủ, theo điều tra của Hiệp hội này, đã đạt xấp xỉ 12 triệu người, vượt gần gấp 3 lần so với 5 năm trước khi cánh cửa thị trường game online Việt mới khai thông. Thị trường game Việt Nam hiện nay không còn là thị trường nhỏ nữa mà đã thành thị trường lớn nhất khu vực Đông Nam Á với tốc độ tăng trưởng trung bình từ 50 – 70%. Năm 2008, doanh thu ngành công nghiệp nội dung số (trong đó game chiếm phần lớn) trên 200 triệu USD, tạo công ăn việc làm cho trên 35.000 người, góp phần rất lớn trong việc thúc đẩy tăng tốc phát triển hạ tầng Internet và viễn thông của Việt Nam.

e-Sports góp mặt trong Asian Indoor Games III

Tuy chỉ là bộ môn thi đấu được chọn vào phút cuối nhưng Thể thao Điện tử (e-Sports) ghi nhận thành tích đáng kể của đội tuyển e-Sports Việt Nam tại đấu trường Đại hội Thể thao Trong nhà châu Á (Asian Indoor Games) lần III diễn ra từ 1-5/11/2009 tại Nhà thi đấu ĐH Bách khoa Hà nội. Xếp thứ tư trong 9 quốc gia tham gia thi đấu e-Sports, đoàn Việt Nam đã có được 1 huy chương vàng, 1 huy chương bạc và 2 huy chương đồng. Trước AIGIII, tại WCG Asian 2009, đoàn Việt Nam đã chiếm 2 ngôi vô địch bộ môn DotA và Fifa 2009. e-Sports ngày càng chứng tỏ là một môn thể thao giải trí đỉnh cao, thu hút đông đảo giới trẻ.

Việt Nam thể hiện tiềm năng phát triển game

Ngày 12/8/2009, Vinagame đã công bố thử nghiệm Closed Beta trò chơi trực tuyến dã sử Việt Nam mang tên Thuận Thiên Kiếm. Đây là minh chứng cụ thể nhất về năng lực phát triển game của Việt Nam. VinaGame còn cho biết kế hoạch phát triển thêm studio game. GlassEgg bên cạnh mảng kinh doanh gia công đồ họa vẫn giữ ý định tham gia thị trường phát hành game trực tuyến. GameLoft tăng số lượng nhân viên tuyển dụng. FPT Online đã thành studio phát triển game và thuê quản lý người nước ngoài. Hai mươi sinh viên tốt nghiệp khóa đầu tiên chương trình NIIT Game Developer vào tháng 7/2009 tỏ ra quá ít ỏi so với nhu cầu thị trường nhân lực phát triển game. Các chương trình đào tạo mỹ thuật đa phương tiện, mỹ thuật 3D cũng phát triển.

Các nhà phát hành đề cao cộng đồng

Trong 2009, tất cả các nhà phát hành đều đề cao tinh thần cộng đồng và thường xuyên xây dựng các hội quán, tổ chức các festival, sự kiện gặp gỡ offline cho các cộng đồng game thủ. Quan hệ cộng đồng chính là chất keo đặc biệt gắn kết người chơi với game. Nếu một game thủ bất kỳ chơi game trực tuyến mà không có bạn bè chơi cùng, người đó có khả năng nghỉ game rất cao.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdaivn@ yahoo.com
Tel : (04)3.726.1373
PSP GO: 5 triệu (New) PS3 Slim 120GB: 6,5 triệu (Đổi game Blueray miễn phí)
PSP 3000 chơi được game trên thẻ nhớ: 3,5 triệu (Tặng kèm 400 game)
XB360 Arcade (Jasper): 5,5 triệu / Wii: 4 triệu / NDS: 2,5 triệu (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2,5 triệu
PSP Go giá chỉ 5 triệu
Địa chỉ giao dịch tại Quận 5 - TP Hồ Chí Minh: (0978.785.587 gặp Trung)

Webgame thương mại hóa

Cuối 2008 sang 2009, thể loại trò chơi webgame phát triển mạnh. Bên cạnh các tựa game nhập khẩu, có nhiều webgame đã được chính các công ty nội địa phát triển và thương mại hóa. Việc thương mại hóa đánh dấu một thời kỳ phát triển mới cho dòng webgame tại Việt Nam.

Game giải trí trên mạng xã hội trở nên phổ biến

Sau khi mạng xã hội Yahoo 360 bị đóng cửa, người dùng Internet đã chuyển sang các mạng xã hội thay thế như ZingMe, YuMe, Facebook v.v. Các trò chơi nhỏ được tích hợp trên các mạng xã hội này là một nguồn giải trí miễn phí và phổ thông mang đậm chất giao tiếp trong thời đại thông tin.

Game và người nổi tiếng lăng-xê lẫn nhau

Các nhà phát hành thường chọn những nhân vật nổi tiếng để gây tiếng vang cho những tựa game mới phát hành. Tuy nhiên, ngày càng có nhiều người trở nên nổi tiếng hơn khi họ làm đại sứ cho một trò chơi trực tuyến nào đó được phát hành tại Việt Nam. Có thể kể đến ca sĩ Minh Hằng – đại sứ của Ran Online; ca sĩ Thủy "top" của Thiên Long Bát Bộ; "hot" girl Midu của Linh thú Online; hay Mai Phương Thúy của Thuận Thiên Kiếm. Game trở thành một kênh lăng-xê mới bên cạnh các kênh âm nhạc và phim ảnh truyền thống.

Nhà phát hành thỏa hiệp với "auto game"

Các trò chơi được phát hành trực tuyến trong 2009 thường có thêm tính năng auto (chơi tự động) tích hợp sẵn. Các nhà phát hành tại Việt Nam cũng không cấm cản các phần mềm auto do bên thứ 3 cung cấp mà chỉ khuyến cáo. Auto được xem là công cụ hỗ trợ cho người chơi, giảm thời gian ngồi canh máy.

TGG sẽ công bố các sự kiện game thế giới nổi bật năm 2009 trên website www.pcworld.com.vn.

Tết Birdy mừng xuân, nhận quà tặng độc đáo

Với hộp quà Tết Birdy, bạn sẽ luôn tràn đầy năng lượng và cảm hứng để chào đón từng khoảnh khắc Xuân tươi vui rộn rã.

Hãy cùng gia đình, bạn bè thưởng thức 2 hương vị cà phê độc đáo: Robusta Cà phê sữa là sự hòa quyện giữa cà phê Robusta và sữa tươi nguyên chất, Robusta Black Cà phê đen mang hương vị cà phê đậm đà cùng vị dịu ngọt tinh tế.

Trong mỗi hộp quà Tết là 6 lon Birdy và quà tặng độc đáo - túi Kinchaku với 3 sắc màu rực rỡ. Hãy gửi tặng người thân hộp quà Birdy cao cấp thay lời chúc năm mới hạnh phúc và may mắn!

Xem thêm thông tin chi tiết tại website *www.birdy.com.vn*

TORCHLIGHT

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

NHIỀU NGƯỜI TRONG THỊ TRẤN NÀY TIN RẰNG QUẶNG EMBER SẼ MANG ĐẾN SỰ GIÀU CÓ VÀ QUYỀN LỰC...

Xuất hiện từ năm 1996, dòng game Diablo của Blizzard ít nhiều đã tạo nên các chuẩn mực được sử dụng rộng rãi trong thể loại nhập vai ngày nay nên việc nhiều tựa game có lối chơi và bối cảnh quen thuộc như hầm mộ hay ngục tối đều bị đem ra so sánh với Diablo là điều dễ hiểu. Torchlight cũng không ngoại lệ, huống hồ hãng Runic Games lại được sáng lập bởi Travis Baldree - trưởng nhóm phát triển trò chơi hành động nhập vai Fate - cùng sự góp mặt của Max Schaefer và Erich Schaefer, những cựu binh đến từ studio Blizzard North từng đảm nhận khâu thiết kế cho Diablo I và II. Do vậy, người chơi sẽ gặp lại rất nhiều đặc tính quen thuộc trong game và qua đó có thể nhận thấy rằng Runic Games đang có tham vọng muốn biến Torchlight thành đối trọng của Diablo vốn đã xưng bá quá lâu.

Cuộc chiến tranh giành khoáng sản

Câu chuyện của game kể về Ember – một loại quặng cực kì quý hiếm và là nguyên liệu không thể thiếu đối với những tay hành nghề giả kim thuật. Nhiều người trong thị trấn Torchlight tin rằng việc sở hữu Ember sẽ mang đến sự giàu có và quyền lực nên họ đã cho xây

THỊ TRẤN

TÊN GAME: Torchlight	**PHÁT HÀNH:** Perfect World Entertainment	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 27/10/2009	**HỆ MÁY:** PC
THỂ LOẠI: Nhập vai	**PHÁT TRIỂN:** Runic Games	**ESRB (TUỔI):** Teen	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU: CPU P3 1.0 Ghz, RAM 1 GB, VGA 64 MB, HDD 800 MB, XP / Vista / Windows 7			

GIẢ KIM THUẬT

dựng cả một hệ thống hầm mỏ phức tạp để tiện khai thác. Trải qua một mê cung các cổ mộ và hang động hiểm trở, họ phát hiện ra rất đông quái thú cùng nhiều người khác cũng đang truy tìm Ember để phục vụ cho những mưu đồ bất chính. Dã tâm của chúng đã làm hoen ố Ember khiến cho tính mạng của người dân thị trấn bị đe dọa. Họ buộc phải tìm cách tiêu diệt tận gốc lũ quỷ này để thanh tẩy Ember, trả lại sự thuần khiết vốn có của nó. Chỉ như vậy thì thị trấn Torchlight mới có cơ may tồn tại và dĩ nhiên không ai khác ngoài bạn sẽ gánh trên vai nhiệm vụ cao cả đó. Đáng tiếc là mô típ cốt truyện này không mới và cách diễn đạt nó trong game thiếu chiều sâu, phần nào ảnh hưởng tiêu cực đến cái nhìn của người chơi cũng như các nhà phê bình đối với Torchlight.

Quen thuộc

Sức cuốn hút của Torchlight đầu tiên đến từ sự thân thiện của nó. Những ai mới làm quen với thể loại nhập vai hành động đều có thể dễ dàng hòa nhập vào game thông qua giao diện đơn giản và dễ dùng. Hệ thống mô tả các chức năng rất chi tiết khiến người chơi luôn biết mình đang ở đâu, nên làm gì, ý nghĩa của những sự kiện liên tục xuất hiện trên màn hình. Còn đối với những fan gạo cội, nhất là các tín đồ của Diablo hay Titan Quest thì có lẽ không cần nói nhiều vì tất cả đều rất quen thuộc. Ban đầu người chơi sẽ phải chọn cho mình 1 trong 3 loại nhân vật mà game cung cấp bao gồm: Destroyer, Alchemist và Vanquisher. Destroyer thiên về sức mạnh cơ bắp và các đòn tấn công cận chiến với vũ khí chủ đạo là cặp song đao trông rất hầm hố. Alchemist sử dụng phép thuật hoàn hảo kết hợp chiếc găng tay phóng điện rất lợi hại. Các loại vũ khí tầm xa như cung, nỏ, súng… đều là sở trường của Vanquisher - bóng hồng duy nhất trong bộ ba. Bên cạnh đó, biệt tài đặt bẫy của cô luôn khiến đối thủ lúng túng và dọn đường cho bạn hạ thủ một cách dễ dàng. Tuy mỗi nhân vật đều có kĩ năng riêng nhưng Destroyer và Vanquisher đều có khả năng học cách sử dụng những phép thuật cấp thấp để hỗ trợ bản thân khi chiến đấu. Tương tự Alchemist vẫn có thể vác đao và lao vào tỉ thí với đối thủ thay vì chỉ chưởng phép từ xa. Tuy hiệu quả các đòn đánh không thể bằng nhân vật gốc nhưng đây quả là nét chấm phá khá thú vị trong Torchlight.

Lối chơi cũng không quá phức tạp. Bạn sẽ điều khiển nhân vật xuôi ngược qua nhiều hầm mỏ để thực thi các nhiệm vụ mà những người trong thị trấn đã giao phó. Thanh công cụ thông minh khiến quá trình chơi của bạn thuận tiện hơn rất nhiều. Ngoài cơ chế hồi phục nhanh máu và năng lượng còn có 10 ô số cho phép bạn gán các tuyệt chiêu cũng như vật phẩm để truy xuất tức thời. Bên cạnh đó các biểu tượng và phím tắt được bố trí rất hợp lý giúp bạn tra cứu và quản lý thông tin, trạng thái của nhân vật, rương đồ… nhanh chóng. Vật dụng trong game rất đa dạng với hàng chục loại vũ khí, bùa phép cho bạn thỏa sức sử dụng và nếu muốn bạn có thể kết hợp chúng với các viên đá quý thu nhặt được trên đường đi để tạo ra những món đồ độc nhất vô nhị. Nhà phát triển đã thành công trong việc tạo ra những trải nghiệm mới mẻ thông qua mỗi cú click chuột của người chơi. Mỗi khi cảm thấy nhàm chán với các màn đánh nhau với quái thú thì sự xuất hiện đúng lúc của các con trùm hoặc set đồ "khủng" sẽ lại kích thích sự hứng thú của bạn. Chính vì thế mà người chơi luôn cảm thấy tươi mới và có động lực để tiếp tục khám phá thế giới muôn màu muôn vẻ của Torchlight.

Đột phá

Giá trị chơi lại trong game cực cao do cơ chế phát sinh ngẫu nhiên (Randomization) khiến cho chuyến phiêu lưu của bạn là duy nhất. Cấu trúc màn chơi, vị trí quái thú, kho báu và các mini-game sẽ thay đổi liên tục mỗi khi bạn khởi động trò chơi. Nếu một nhân vật đã đạt được cấp độ cao nhất và không còn gì để khám phá, bạn có thể chuyển những đặc tính hiện có của nó sang một nhân vật thuộc lớp khác và bắt đầu chuyến phiêu lưu mới bằng chức năng nghỉ hưu "Retirement System".

Điểm mới độc đáo nhất chính là hệ thống thú nuôi (pet) cực kì hữu dụng gồm chó sói và

linh miêu. Chúng là những trợ thủ tuyệt vời khi biết tấn công đối phương để bảo vệ chủ, mang vác vật dụng lúc rương đồ của bạn đã quá tải. Ngoài ra bạn có thể gửi pet về thị trấn bán hết những thứ nhặt được nhằm kiếm thêm chi phí trang trải cho các mục đích khác mà hoàn toàn không làm gián đoạn mạch game. Pet cũng có khả năng đeo các loại trang sức để gia tăng sức mạnh tấn công và phòng thủ, học những chiêu thức phép thuật để thi triển trong cuộc chiến. Tất cả hành vi của pet đều hoàn toàn tự động nên bạn sẽ tốn rất ít thời gian để chăm chút cho nó ngoại trừ một việc hơi bất tiện là phải kéo thả bình máu để chữa thương khi nó hấp hối. Thỉnh thoảng người chơi có dịp hưởng thụ một thú vui câu cá tao nhã và những chú cá câu được ẩn chứa nhiều phần thưởng rất có giá trị, điển hình là các loại thuốc giúp biến hình thú nuôi của bạn thành những quái vật hung tợn và mạnh mẽ hơn nhưng cũng không kém phần vui nhộn trong một khoảng thời gian nhất định.

Hiện Torchlight không hỗ trợ chế độ chơi mạng nhưng Runic Games cho biết phiên bản online của game sẽ được phát hành vào khoảng 1 năm sau nên chúng ta hãy cùng chờ đợi. Trong khi đó Runic thông báo sẽ cung cấp một bộ công cụ cho phép người chơi có thể tự xây dựng những thiết kế hay màn chơi theo phong cách của riêng họ. Điều này hứa hẹn trong tương lai sẽ xuất hiện rất nhiều bản mod được ra mắt và biết đâu nhờ vào những sáng tạo của game thủ mà chúng ta lại có một phiên bản thành công vang dội như DotA dành riêng cho Torchlight.

"TORCHLIGHT ĐÃ VƯỢT QUA ĐƯỢC NHỮNG TRỞ NGẠI BAN ĐẦU VÀ ĐẬP TAN MỌI ĐỊNH KIẾN CHO RẰNG NÓ CHỈ LÀ MỘT BẢN SAO KHÔNG HƠN KHÔNG KÉM CỦA DIABLO."

Sướng tai, đã mắt

Nếu như Diablo vấp phải làn sóng phản đối nặng nề của các fan về phần màu sắc sặc sỡ ở phiên bản III thay cho phong cách u tối, ảm đạm thường thấy của dòng game này thì người chơi lại tỏ ra dễ dãi hơn với Torchlight. Toàn bộ game được thiết kế theo trường phái hoạt hình nên không ít vẻ ngoài của quái thú trông hài hước hơn là đáng sợ. Tuyến nhân vật chính ban đầu hơi thô kệch nhưng về sau lại trở nên cực kì dũng mãnh khi khoác lên người những bộ chiến giáp rất ngầu. Tông màu tươi tắn của màn chơi kết hợp với hiệu ứng ánh sáng đầy mê hoặc tạo nên nét đẹp nhẹ nhàng mà quyến rũ và dường như chính sự đơn giản đó khiến Torchlight ngay từ bước đầu đã để lại ấn tượng mạnh với mọi người. Ngạc nhiên hơn khi chỉ với một chiếc máy vi tính cấu hình loại "bèo" bạn vẫn có thể thưởng thức trò chơi này, thậm chí có game thủ đã cài đặt và chơi thành công Torchlight trên Netbook. Tuy nhiên để có thể chiêm ngưỡng hết vẻ đẹp của game bạn sẽ cần một card VGA loại khá.

Chất âm không có gì đáng phàn nàn, nhất là phần nhạc quá đỉnh do chúng được phối khí và hòa âm bởi nhà soạn nhạc bậc thầy Matt Uelman – tác giả tạo nên nhạc nền cho nhiều tựa game nổi tiếng như seri Diablo, StarCraft… Khâu lồng tiếng cũng được đánh giá cao do mức độ truyền cảm của người dẫn chuyện và lời thoại của nhân vật đều ăn khớp với các hiệu ứng tiếng động khác. Nhìn chung hình âm đã có sự kết hợp khá ăn ý góp phần làm nên thành công lớn cho Torchlight.

Ra quân thắng lợi

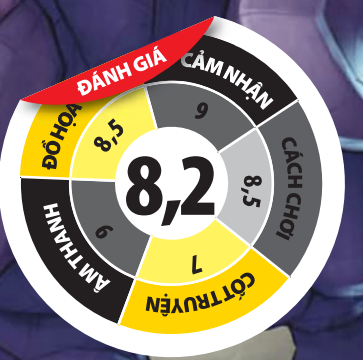
Dẫu chưa thể so sánh với Diablo về mức độ hoành tráng nhưng Torchlight đã phần nào chứng tỏ mình đủ sức cạnh tranh để có được chỗ đứng xứng đáng trong thể loại hành động nhập vai này mà không bị che phủ bởi cái bóng quá lớn của Diablo. Lối chơi hấp dẫn cùng nhiều đặc tính mời gọi, không có lý gì lại bỏ qua một tựa game như Torchlight nhất là khi bạn đã quá mệt mỏi sau gần 10 năm chờ đợi sự xuất hiện của Diablo III.

PHƯỢNG LINH

Ưu:
- Hình âm rất tuyệt.
- Lối chơi đơn giản nhưng rất có sức hút.
- Thiết kế màn chơi ấn tượng.
- Thú nuôi hữu dụng.
- Quái vật và hệ thống đồ vật đa dạng.

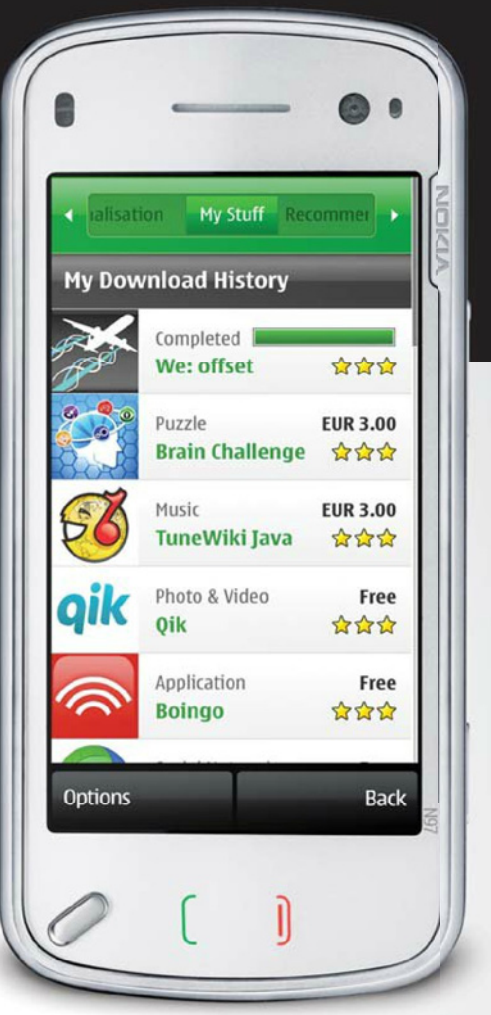
Khuyết:
- Không hỗ trợ chơi mạng.
- Nhiệm vụ trùng lặp.
- Cốt truyện hơi nhạt.

ESRB (Nội dung):
- Máu; Bạo lực.



"SĂN" NGAY 10 TRÒ CHƠI ĐỈNH TRÊN OVI STORE

Một cơ hội tuyệt vời nhất trong năm để người sử dụng điện thoại Nokia có thể tải về 10 trò chơi nổi tiếng từ Gameloft hoàn toàn miễn phí.



TRẢI NGHIỆM 10 GAME "NÓNG" HOÀN TOÀN MIỄN PHÍ

Sở hữu một chiếc điện thoại đa phương tiện nhưng không hề được trang bị các nội dung đa phương tiện thì chẳng khác nào "có súng mà không có đạn". Ovi Store ra đời chính là "kho đạn dược" cho những chiếc điện thoại đa phương tiện tha hồ "khai hỏa" giúp người sử dụng tận hưởng những ứng dụng tuyệt vời.

Trong tháng 11, Ovi Store tung ra một chương trình hấp dẫn nhất trong năm: cho phép người sử dụng thực hiện download miễn phí 10 game "nóng" của GameLoft, nhà cung cấp game nổi tiếng dành cho điện thoại di động. Đây là những trò chơi đang khiến giới sành game "cuồng nhiệt" và thông thường, họ phải trả từ ít nhất 15.000 VNĐ để tải về mỗi game. Ưu điểm chung của những game này nằm ở sự hấp dẫn, hình ảnh bắt mắt và âm thanh sống động. Bên cạnh đó, với nhiều thể loại phong phú, người chơi có thể chọn cho mình những trò chơi phù hợp nhất để mặc sức phát huy năng lực "game thủ" của mình. Đam mê tốc độ, bạn có thể tải về Asphalt 4, game đua xe với hơn 10 triệu lượt download tính đến thời điểm hiện tại. Thích những trò chơi đi cảnh, bạn không nên bỏ qua *Prince of Persia* hay *Assasin's Creed*, hình ảnh và âm thanh tuyệt vời, thu hút hơn 1 triệu lượt download chỉ sau một tuần ra mắt. Ngoài ra, còn những trò chơi như Sudoku cũng là một lựa chọn tốt cho người sử dụng rèn luyện trí nhớ và khả năng phán đoán. Để download trực tiếp 10 game "nóng", bạn có thể gõ ngay vào thanh địa chỉ đường link sau: *www.nokia.com.vn/gameloft* và lựa chọn những trò chơi ưng ý nhất.

SIÊU THỊ TRÊN DI ĐỘNG

Có thể ví von, Ovi Store là một siêu thị trực tuyến chuyên cung cấp các nội dung đa phương tiện dành cho điện thoại di động như: trò chơi (game), ứng dụng, video, nhạc, các tiện ích cá nhân… Với những tiện ích đó, người dùng có thể khai thác tối đa các hỗ trợ đa phương tiện trên chiếc điện thoại di động của mình. Điều hấp dẫn nhất ở Ovi Store nằm ở chỗ đây là một siêu thị miễn phí cho người sử dụng Việt Nam, tức là bạn có thể dạo quanh, chọn hàng và tải chúng về điện thoại một cách dễ dàng mà không phải trả bất kỳ chi phí nào.

Muốn sở hữu kho tàng nội dung trên Ovi Store, bạn chỉ việc truy cập vào địa chỉ ***http://store.ovi.com***, địa chỉ này đã được tích hợp sẵn trên nhiều dòng máy Nokia để người dùng có thể nhanh chóng truy cập trực tiếp hoặc cách khác, truy cập trực tiếp vào ứng dụng Ovi Store. Như một siêu thị luôn có nhiều gian hàng cho người mua sắm mặc sức lựa chọn, Ovi Store đã chia các mặt hàng của mình thành 6 nhóm: ***Recommendation*** (Giới thiệu), ***Applications*** (Ứng dụng), ***Games*** (Trò chơi), ***Audio & video*** (Âm thanh và video), ***Personalisation*** (Cá tính hóa) và ***My Stuff*** (Hàng hóa của tôi).

Trong từng nhóm, Ovi Store cũng hỗ trợ người dùng tìm kiếm mặt hàng yêu thích nhanh chóng hơn bằng công cụ tìm kiếm. Chẳng hạn, bạn là người thích chia sẻ và mong muốn được liên tục kết nối, trong điện thoại của bạn không thể thiếu những mạng xã hội phổ biến. Một cách dễ dàng, bạn chỉ việc gõ dòng chữ "social network" trong mục tìm kiếm của nhóm Applications (ứng dụng), Ovi Store sẽ nhanh chóng giới thiệu các ứng dụng liên quan đến mạng xã hội mà siêu thị đang có. Sau khi tìm được nội dung mình muốn, bạn chỉ việc chọn trực tiếp bằng phím chọn hoặc click vào màn hình để tải ứng dụng xuống. Tiện lợi và nhanh chóng!

::Hồ Xị::

TÊN GAME: Men of war: Red Tide	**PHÁT HÀNH:** 1C	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 18/11/2009	**HỆ MÁY:** PC
THỂ LOẠI: Chiến thuật	**PHÁT TRIỂN:** Best Way	**ESRB (TUỔI):** Teen 16+	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU: CPU P4 2.6 Ghz, RAM 1 GB , VGA Geforce 6200 / Radeon 9600 128 MB , HDD 2.5 GB, Windows XP / Vista			

Red Tide (RT) là phiên bản mở rộng độc lập của tựa game chiến thuật thời gian thực Men of War (MoW) ra mắt vào tháng 3 đầu năm nay (TGG số tháng 4/2009). Bối cảnh game vẫn trung thành với đề tài Đại chiến thế giới II, đồng thời giới thiệu đến người chơi một lượng lớn các nhiệm vụ mới cùng hàng loạt đơn vị, binh chủng và khí tài quân sự đã được nâng cấp tỉ mỉ. Những trận chiến kinh điển như Odessa hay Sevastopol được tái hiện rất sống động và RT cũng là một trong số rất ít những tựa game cùng thể loại cho bạn cơ hội điều khiển Black Coats – đơn vị thủy quân lục chiến rất nổi tiếng thời Thế Chiến II.

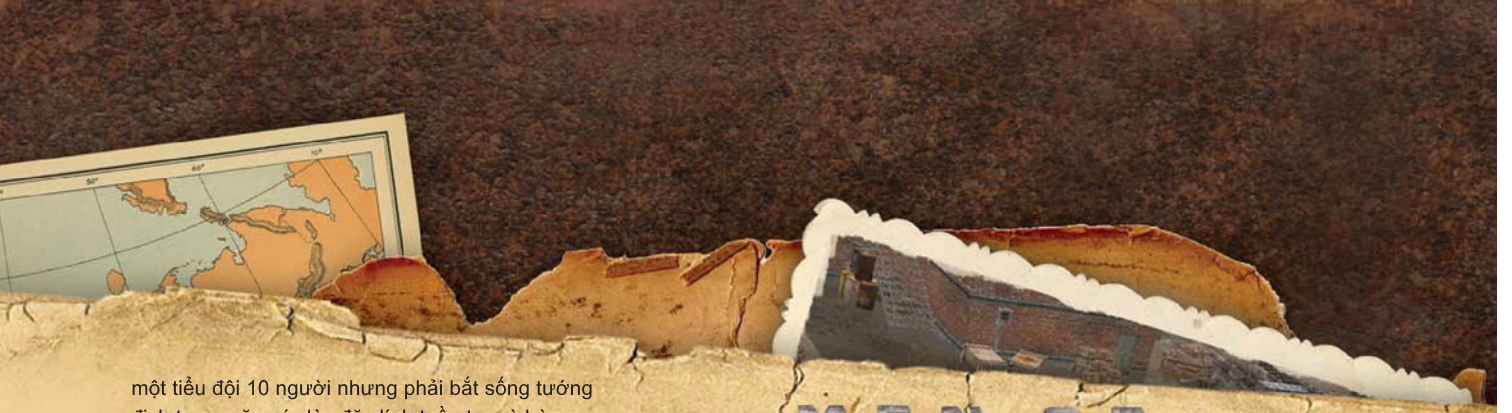
Đầy thách thức

Sở dĩ có cái tên RT là do trong hầu hết 23 màn chơi game bạn đều nắm quyền điều khiển các nhóm lính thủy đánh bộ và các trận chiến chủ yếu diễn ra trên bờ biển. Tương tự như MoW, RT không quan tâm đến các màn có tính chất "chào hỏi" vốn để bạn làm quen với lối chơi cũng như cách thức điều khiển game. Ngay lập tức bạn được chuyển đến chiến trường hỗn loạn và sẽ phải tự mò mẫm mọi thứ để hoàn thành những nhiệm vụ khắc nghiệt chỉ được miêu tả bằng một dòng chữ, không hề có bất kì chỉ dẫn hay trợ giúp nào khác. Giao diện của game không khác nhiều và lượng phím tắt chưa được tinh giản khiến những người mới làm quen rất tốn thời gian để ghi nhớ nhằm có được những thao tác micro chuẩn xác và nhanh chóng. Vẫn là phong cách kết hợp chiến thuật và yếu tố hành động góc nhìn thứ 3 nhưng bạn sẽ gặp nhiều tình huống và ràng buộc ngặt nghèo hơn rất nhiều.

Cơ chế chuyển quân tự do không còn nữa. Thay vào đó, máy sẽ quyết định quân số trong một nhiệm vụ và thường bạn chỉ có vài chục quân đương đầu với hàng trăm địch thủ được trang bị vũ khí hạng nặng. Không chỉ riêng quân số bị giới hạn, đạn dược trong RT cũng khan hiếm hơn và bạn phải tranh thủ từng món đồ mà kẻ địch để lại. Thật may khi hết đạn, các anh lính sẽ tự động chạy khắp nơi tìm vũ khí để tiếp tục chiến đấu thay vì đứng trơ ra chịu trận hoặc ẩn nấp đâu đó như trong phiên bản gốc. Cơ chế chuyển đổi vật dụng giữa các "kho đồ" (inventory) của quân lính có phần linh hoạt, thân thiện hơn và thật đáng hoan nghênh khi giờ đây RT đã có một số món đồ phục vụ cho các màn chơi hành động lén lút (Stealth action). Ngoài ra, bộ binh còn có thể yêu cầu lực lượng không quân tấn công giải nguy khi bạn lâm vào thế bế tắc hoặc cần mở đường để tiến lên. Đây là một tính năng rất hữu ích.

Nội dung các nhiệm vụ rất phong phú và có độ khó cao. Bạn nghĩ gì khi được giao trọng trách chỉ với

Mở màn chiến dịch RT



MEN OF WAR RED TIDE

Vẫn giữ được nét dữ dội và hoành tráng trong các trận chiến, nhưng nhiều yếu tố chưa được cải tiến cùng độ khó quá cao khiến Red Tide có phần lép vế hơn một chút so với người tiền nhiệm.

một tiểu đội 10 người nhưng phải bắt sống tướng địch trong căn cứ dày đặc lính tuần tra và hàng chục tăng thiết giáp sẵn sàng nhả đạn? Hay phá hủy đoàn tàu vũ trang nhưng trước đó bạn phải dẫn dắt tiểu đội của mình vượt qua cả một hàng rào phòng thủ khổng lồ của đối phương? RT đòi hỏi người chơi phải thật kiên nhẫn và thận trọng để có thể giành thắng lợi và bạn sẽ phải tận dụng chức năng lưu game thường xuyên nếu không muốn cuộc chơi kết thúc quá sớm. Vô địch về mức độ căng thẳng vẫn là những màn có tính chất phòng thủ, đơn cử như chiến dịch A Handful of Bullets đòi hỏi bạn giữ vững chiến tuyến để khu trại thương binh có thể di tản an toàn. Có được quân số ban đầu khá đông nhưng khuôn mặt hân hoan của người chơi nhanh chóng biến sắc khi rơi vào thế tấn công "lòng chảo" của quân địch, bốn phía trên bản đồ tràn ngập một sắc đỏ và ngoài bộ binh bạn chỉ có độc nhất một chiếc xe tăng. Đây chỉ là một trong nhiều thế trận mà bạn phải chiến đấu trong tình thế hoàn toàn bất lợi dù mới ở thiết lập Easy của game, do đó thắng bại phụ thuộc nhiều vào trình độ điều khiển mirco của bạn, khả năng vận dụng mọi thứ hiện có trên chiến trường và một chút may mắn.

Khá "nhức đầu"

Bạn vẫn được máy (AI) hỗ trợ, nhưng trong khi đối phương trở nên thông minh hơn thì đồng minh của bạn lại giậm chân tại chỗ và có nhiều chiến thuật ngớ ngẩn! Chúng tấn công rất rời rạc, không tuân theo đội hình và độ chính xác thấp.

"Thập diện" mai phục

Hơn nữa quân lính dưới quyền thường tự hành động theo ý mình dù bạn đã chuyển chúng sang trạng thái bị động (passive). Cơ chế tìm đường của RT còn kém, thật nực cười khi bạn phải chỉ cho những chàng lính thủy cách thức bơi vào bờ và nhiều tình huống bi hài khác. Bên cạnh đó, đối thủ máy vẫn mắc phải một số lỗi sơ đẳng như không tránh né lựu đạn bạn ném tới hoặc tăng thiết giáp chỉ chịu khai hỏa khi bạn đến quá gần.

Phần lái xe tăng giữ nguyên được chất thú vị của nó, nhưng bạn sẽ không phải nhọc công sử dụng cơ chế Direct Control (tự ngắm bắn) nữa do máy đảm nhận công việc này khá tốt. Điều khó chịu ở đây là chức năng sửa chữa các phương tiện quân sự hoạt động không ổn định, lúc được lúc không rất bất tiện khi cục diện trấn đấu đang lên đến cao trào. Con số hơn 100 đơn vị binh chủng có lẽ khá ấn tượng, nhưng đó cũng là cực hình với bạn vì phải quản lý tất cả chúng trên khắp chiến trường rộng lớn và không phải mệnh lệnh bạn đưa ra lúc nào cũng được tuân thủ.

Ở phiên bản gốc, một khi thấy quá khó khăn bạn có thể nhờ đến sự trợ giúp của bạn bè, nhưng với RT thì không. Có lẽ nhà phát triển muốn người chơi chú tâm theo dõi diễn biến trong game nên

THỦY TRIỀU ĐỘ

Bắn tỉa ở góc nhìn thứ 3

họ đã dày công xây dựng cả một thư viện đồ sộ về những sự kiện có thật trong lịch sử và bố trí vào một số nhiệm vụ của RT. Kết quả là chế độ chơi mạng hoặc hợp tác (coop mode) đều biến mất và bạn sẽ phải tự mình đối phó với quân địch vốn hoàn toàn áp đảo về hỏa lực lẫn quân số, bởi những hạn chế này mà BestWay lại một lần nữa lỗi hẹn với game thủ về một lối chơi tối ưu hơn.

Nghe nhìn chưa xứng tầm

Đồ họa của RT so với MoW không có gì nổi bật, ngoại trừ các hiệu ứng cháy nổ có phần ác liệt và sống động hơn. Mô hình nhà cửa, cầu đường vẫn gây được cảm giác mạnh với người chơi khi vỡ vụn thành nhiều mảnh trước đòn tấn công của xe tăng và máy bay ném bom. Những chi tiết ngoại cảnh khác như rừng cây, sông, suối khá đẹp nhưng trông góc cạnh hơn, vân phủ bề mặt khắc họa đẹp mắt các hố bom, nhưng cảm giác về độ cao thấp của địa hình lại không tốt. Một điểm đáng ghi nhận là RT chạy mượt mà hơn đối với màn chơi có phạm vi vừa và nhỏ, nhưng lượng khung hình sẽ giảm nhiều khi chiến trường được mở rộng với sự hiện diện của vài trăm quân địch. Khuyết điểm lớn nhất của phần nhìn chính là góc camera quá hẹp và mini-map (bản đồ thu nhỏ) quá chiếm chỗ khiến việc quan sát trận đánh khá khó khăn. Nếu BestWay tích hợp mini-map vào giao diện người dùng thì có lẽ tốt hơn cho một game thiên về chiến thuật như RT.

Âm thanh lại là "kẻ phá bĩnh" lớn nhất trong game khi toàn bộ phần lồng tiếng của các đơn vị không hề có một chút truyền cảm, khẩu lệnh được phát ra quá yếu ớt khiến sĩ khí của người chơi giảm hẳn. Cũng may các hiệu ứng âm thanh chiến trận vẫn duy trì được chất "lửa" của mình, nhạc nền tuy ít về số lượng, nhưng chất lượng thì không tệ chút nào. Mặc dù vậy hình âm của RT đã có phần hơi lỗi thời nếu so sánh với các game hiện tại.

Khó nhưng cuốn hút

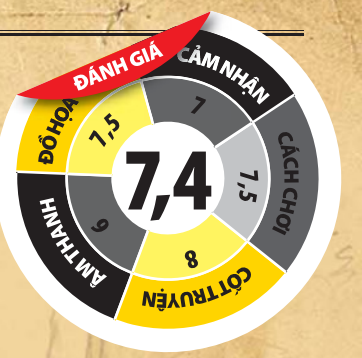
Dẫu còn nhiều khuyết điểm nhưng RT ít nhiều đã gây được ấn tượng với người chơi. Có thể những nhiệm vụ mà game đưa ra là thách thức lớn cho hầu hết game thủ và thậm chí khiến họ nổi cáu khi thất bại quá nhiều. Nhưng nếu đủ kiên nhẫn lãnh đạo đội quân của mình, bạn sẽ hiểu được tại sao RT lại hấp dẫn các fan mê đề tài Thế chiến đến thế khi giành được thắng lợi sau cùng.

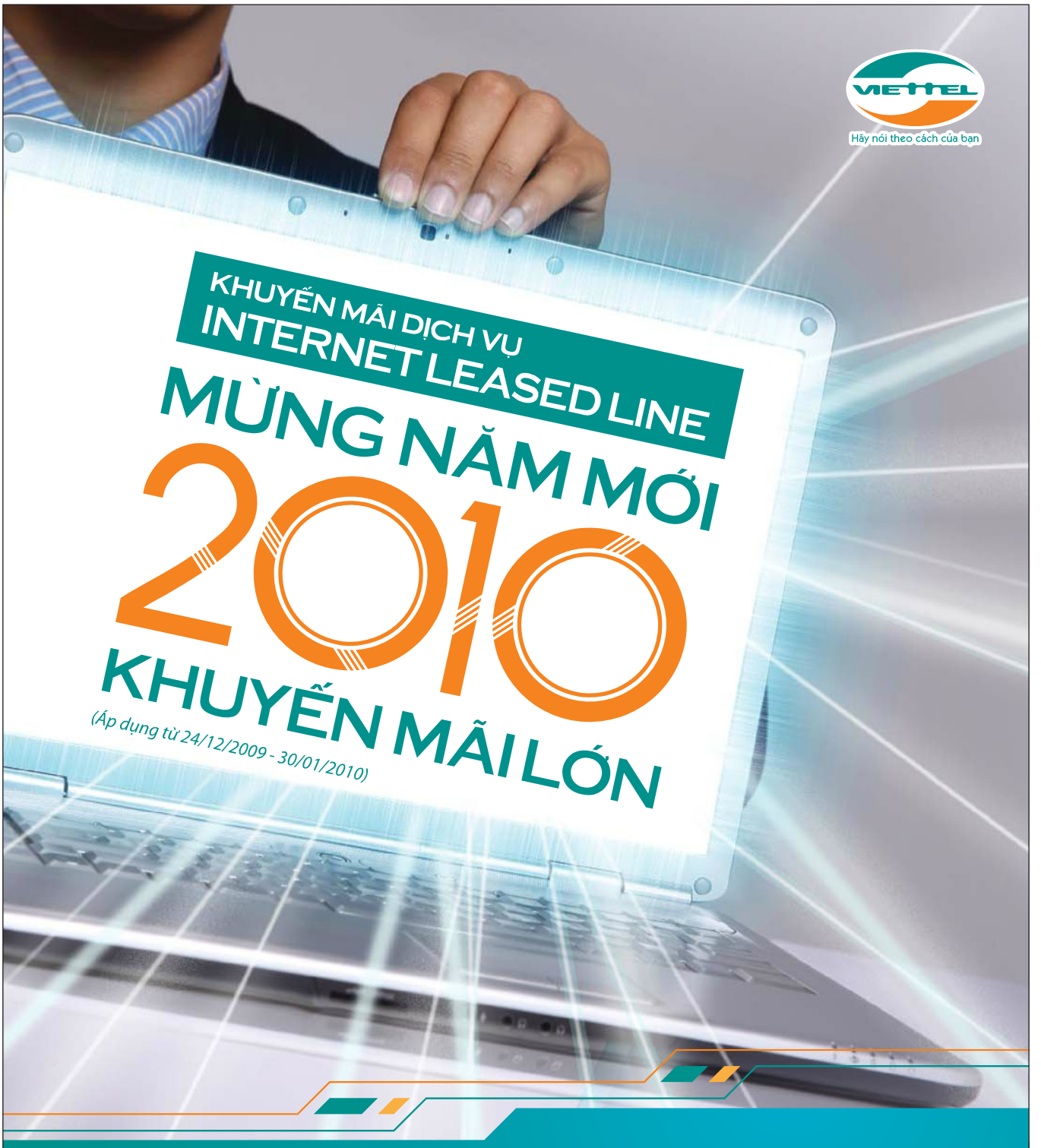
KÌ ANH

Ưu:
- Các trận chiến ác liệt.
- Kho dữ liệu hay từ điển bách khoa Encyclopedia phong phú.
- Độ chi tiết cao.

Khuyết:
- Quá khó.
- AI, camera kém linh hoạt.
- Không hỗ trợ chơi mạng.

ESRB (Nội dung):
- Ngôn từ bất kính nhẹ, bạo lực





- **Giảm 50%** giá cước băng thông **trong nước**
- **Giảm 20%** giá cước băng thông **quốc tế**
- **Miễn phí lắp đặt trị giá 2.000.000đ** từ line thứ 2 trong phạm vi TP.HCM
- **Miễn phí lắp đặt** nếu khách hàng thanh toán cước phí trước 6 tháng
- **Cho mượn Media Converter quang**
- **Miễn phí 8 IP tĩnh** (trong thời hạn hợp đồng)
- Khách hàng thanh toán cước trước 6 tháng chiết khấu 5%, thanh toán trước 12 tháng chiết khấu 7%

Để được tư vấn & ký hợp đồng tận nơi, xin liên hệ ngay (08) **6.288.0.288**

A Farewell To Dragons
Hành trình xuyên tam giới

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

A Farewell To Dragons đem đến cho ta hồi ức đẹp đẽ về những "tượng đài" của thể loại nhập vai xưa kia, nhưng nó cũng không thoát va được khỏi cái bóng quá lớn của chính những "tượng đài" ấy.

A Farewell to Dragons (AFTD) thuộc thể loại hành động nhập vai được xây dựng dựa trên tiểu thuyết giả tưởng của 2 nhà văn Nga nổi tiếng Sergey Lukyanenko và Nikolai Perumov. Nhân vật chính trong AFTD là chàng bác sĩ trẻ Victor – một con người hoàn toàn bình thường và không có gì đặc biệt. Chuyện xảy ra khi nhiều tai nạn nhỏ nhặt, rắc rối và những chuyện kì quái liên tiếp đổ xuống đầu anh. Đêm nọ, dù trời đã rất khuya nhưng một cô gái đang bị thương đến gặp Victor và bảo rằng mình có lời giải về những gì đang ám ảnh anh. Trên đường đưa cô ta về nhà, Victor bị một nhóm người lạ mặt tấn công và trong khi chạy trốn anh đã trượt chân ngã xuống khe núi. Tỉnh dậy anh thấy mình đang ở một chốn hỗn mang, lạ lẫm gọi là tầng Trung Gian (Mid World) nằm giữa thế giới của anh (Inner World) và thế giới bên kia (Outer World). Lúc này Telle xuất hiện và giải thích việc anh đến với Mid World là định mệnh được sắp đặt từ trước và anh có trách nhiệm phải đến pháo đài Outer World tại đảo Thần Long (Dragon Island) để thực hiện phép thuật phong ấn nhằm trả lại an bình cho tam giới. Hành trình của bạn bắt đầu từ đây…

Lạ mà quen

Trải qua vài màn chơi đầu tiên, AFTD trông có vẻ hơi giống tựa game Dungeon Siege nhưng càng về sau bạn sẽ thấy lối chơi trong AFTD có chiều sâu hơn và điều này thể hiện ở hệ thống nhiệm vụ của game. Có một nhiệm vụ chính mà Victor phải thực hiện và từ đó phân nhánh ra thành nhiều phần nhỏ. Mỗi phần đóng vai trò là đầu mối giúp bạn xâu chuỗi các sự kiện lại thành một cốt truyện hoàn chỉnh, hoặc chỉ là những nhiệm vụ thông thường để Victor có thêm chi phí và vật dụng hỗ trợ khác. Victor và Telle sẽ gặp gỡ rất nhiều nhân vật như nữ chiến binh Rada hay cô nàng bí ẩn đến từ tộc Clan of Cat và tùy vào cách hành xử của bạn mà game sẽ cho ra các kết cục khác nhau. Chỉ một chi tiết nho nhỏ cũng có thể tạo ra nhiều chuyển biến lớn về sau, chẳng hạn khi trên đường đến quán trọ bạn sẽ bị 3 tên thổ phỉ chặn đường cướp bóc. Khi hạ gục chúng, nếu bạn quyết định tha mạng cho tên còn lại thì sau đó hắn sẽ xuất hiện ở quán trọ để giúp bạn chống lại bọn xấu và gia nhập nhóm của bạn. Vì thế việc đọc kĩ các lời thoại và chọn câu trả lời phù hợp sẽ rất có lợi cho cuộc hành trình.

Cách thức chiến đấu và tổ chức nhóm lại khiến bạn liên tưởng tới Baldur's Gate – dòng game nhập vai nổi tiếng của Bioware 10 năm về trước. Người chơi có thể luân phiên điều khiển, trao đổi đồ đạc hoặc tùy biến các đặc tính của từng thành viên trong nhóm. Trong lúc giao chiến, bạn được quyền sử dụng chức năng tạm dừng trận đấu. Khi đó mọi thứ sẽ rơi vào trạng thái bất động và cho phép bạn tùy ý sắp xếp lại ví trí các nhân vật, vũ khí cũng như đòn thế của chúng sao cho phù hợp hơn. Khi bạn đã hài lòng với thiết lập của mình, chỉ cần một nút nhấn nhịp game sẽ lại tiếp diễn. Victor phải học dần cách sử dụng phép thuật nguyên tố như lửa, nước, sấm sét và một số bùa chú cổ. Điểm hay của AFTD chính là sự ảnh hưởng của yếu

A FAREWELL TO DRAGONS			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
1C		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1,6 Ghz
Arise		RAM	512 MB
THỂ LOẠI		VGA	Geforce FX5700 / Radeon 9600 128 MB
Phiêu lưu			
NGÀY PHÁT HÀNH	30/10/2009		
DUNG LƯỢNG		HDD	4 GB
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	XP / Vista

tố thời gian đối với các loại phép thuật bạn đã học, một vài loại chỉ phát huy tối đa sức mạnh vào ban đêm hoặc ban ngày nên bạn cần chọn thời điểm thích hợp để thi triển chúng. Để Victor và bạn hữu đánh đấm có hiệu quả, bạn sẽ phải tinh chỉnh hàng loạt chỉ số liên quan như sức khỏe, trí thông minh, tốc độ… Ngoài ra, cần quan tâm đến cây tuyệt chiêu (skill tree) cùng các kĩ năng đặc biệt (perk) vì chúng góp phần rất lớn đến thắng bại của trận chiến.

Thế giới trong game rất rộng lớn và các khu vực đều thông nhau (trừ các phân đoạn chuyển cảnh) mà không có bất cứ vật cản hoặc ranh giới nào. Do thiếu các cổng dịch chuyển tức thời nên bạn phần lớn phải chạy bộ và sẽ rất khó khăn nếu nhiệm vụ cần thực thi cách vị trí hiện thời của bạn một khoảng khá xa. Người chơi phải hết sức cẩn thận, không để thành viên nhóm chạy rông để tránh các cuộc giao tranh không mong muốn với những quái vật hiện cao hơn bạn cả về cấp độ lẫn sức mạnh. Các trận đánh trong game đều có nhịp độ chậm, ngay cả những màn đấu trùm cũng diễn ra khá "buồn ngủ" do với chỉ số ban đầu của Victor, hầu hết các đòn tấn công vật lý (dùng bất kì vũ khí gì) của anh đều hụt. Chỉ sau 10 cấp độ thì tình hình mới có chút khởi sắc khi Victor thành công trong việc chế ngự pháp thuật và các đòn đánh có sát thương cùng độ chính xác cao hơn. Nhìn chung nếu gom hết tất cả các chi tiết lại với nhau thì lối chơi của AFRD hơi phức tạp và có phần kén game thủ, song một khi đã quen và biết cách vận dụng các đặc tính của nhân vật một cách hiệu quả thì chuyến đi sẽ ly kì hơn vì khắp nơi còn chứa nhiều bí ẩn mà bạn chưa tìm ra hoặc bỏ sót.

Âm sắc tầm tạm

Hình ảnh của AFRD được thiết kế theo trường phái đơn giản nhưng cũng rất đẹp. Nhà cửa, cây cối hòa quyện với sông nước và ánh mặt trời tạo nên phong cảnh làng mạc thanh bình hoặc núi rừng hùng vĩ. Thiết kế của các nhân vật khá tốt khi nhìn từ khoảng cách gần lẫn xa, duy chỉ khuôn mặt của chúng không được bắt mắt lắm, chẳng hạn diện mạo của Victor trông giống tướng cướp hơn là một lương y. Hiệu ứng ánh sáng đáng khen ngợi, bạn sẽ hài lòng với các vòng tròn pháp thuật thoắt ẩn, thoắt hiện rất quyến rũ từ đòn đánh của Victor. Giao diện người dùng dễ xài nhưng hơi xấu do có sự chói nhau giữa phông chữ, biểu tượng và các họa tiết nghệ thuật của trình đơn trong game. Điều này khiến các bảng số liệu cũng như hiển thị thông tin của AFTD khá rối mắt, gây cảm giác khó chịu khi chơi lâu. Nhưng thế là quá đủ đối với một game tầm trung như AFTD, chỉ cần một máy tính có cấu hình vừa phải là bạn dư sức vi vu giữa ba thế giới mà vẫn đảm bảo được lượng khung hình lý tưởng (xấp xỉ 60 fps) với các thiết lập đồ họa đều ở mức cao nhất.

Phần nghe đạt điểm trung bình, nhân vật chỉ lên tiếng khi giao chiến còn trong các đoạn hội thoại thì hoàn toàn im bặt. Tiếng binh khí va chạm cũng như các hiệu ứng âm thanh khác không đủ sức làm tăng thêm sự sinh động cho môi trường trong game. Bạn đang ở giữa một thế giới hoàn toàn xa lạ, nhưng nhạc nền cứ đều đều một cung bậc mà chẳng có chút huyền bí nào nên nhịp game trôi đi hơi trầm lặng. Do đó AFTD hoàn toàn không phải là tựa game dành cho người đặt tiêu chuẩn khắt khe về âm thanh.

Chơi cho biết

Dù có lối chơi giống với nhiều tên tuổi lớn trong làng game nhập vai song những gì AFTD làm được chưa đủ để tạo sự bứt phá ngoạn mục. Tuy nhiên nó vẫn được nhiều người chơi tìm mua vì có một cốt truyện hay hậu thuẫn và những trận chiến đậm chất fantasy đã không làm họ thất vọng. Nếu bạn không ngại những lỗi nhỏ nhặt cùng cơ chế hiển thị hơi rườm rà và muốn biết liệu Victor có tìm được đường trở về thế giới cũ hay không thì hãy tham gia vào chuyến đi của anh để tìm câu trả lời cho mình.

ĐẮC HOÀI

ƯU:
- Cốt truyện khá.
- Lối chơi đa dạng.
- Đồ họa chấp nhận được.

KHUYẾT:
- Âm trung bình.
- Nhiều lỗi nhỏ.
- Độ thử thách không cao.

ESRB (Nội Dung):
- Bạo lực

WINGS of PREY

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

Cánh Chim Săn Mồi

Không quân là hy vọng duy nhất của phe Đồng Minh trong cuộc chiến chống phát xít Đức.

Wings of Prey là game lái máy bay thể loại giả lập đơn giản nên bạn sẽ không phải mất nhiều thời gian để làm quen mà có thể điều khiển máy bay chiến đấu bay lượn trên bầu trời một cách dễ dàng. Nếu bạn chưa quen, hãy tham gia lớp huấn luyện ngay trong game để có thể cất cánh, hạ cánh một cách chuyên nghiệp.

Bối cảnh chính là những trận không chiến nảy lửa, đầy thử thách dựa trên những sự kiện có thật trong Thế chiến II từ 1940 - 1945. Hàng loạt những nhiệm vụ căng thẳng, hồi hộp diễn ra ở những mặt trận chính và nổi tiếng tại Anh, Stalingrad, Andennes, Berlin, Sicily và Korsun. Khi phát xít Đức tấn công Ba Lan, phá vỡ hiệp ước Versailles được ký khi kết thúc chiến tranh thế giới lần thứ 1, quân Đức đã tiến hành cuộc chiến tranh tấn công ồ ạt, chớp nhoáng có sự phối hợp giữa các binh chủng bộ binh, không quân, thiết giáp và gần như làm chủ toàn bộ chiến trường châu Âu. Trong vòng 9 tháng, châu Âu nhanh chóng bị sụp đổ trước sức mạnh quân sự của phát xít Đức. Để lật ngược thế cờ, hy vọng duy nhất chính là dùng không quân để đánh phá, tạo ra ưu thế tuyệt đối về không quân nhằm hỗ trợ các đơn vị mặt đất đồng thời làm suy hao sinh lực địch và để đẩy lùi quân phát xít Đức.

Trò chơi sử dụng một hệ thống đồ họa mới mang lại nhiều cảm xúc và ấn tượng với hàng loạt những hiệu ứng hình ảnh về mức độ thiệt hại cũng như khả năng tái tạo môi trường xung quanh một cách chi tiết và thật hơn. Giờ đây, ngoài hình ảnh những chiếc máy bay chiến đấu, các hạt mưa rơi trên tấm kính buồng lái, vết dầu bị chảy ra trên thân máy bay, những tia nắng mặt trời lấp loáng qua những đám mây cùng hiệu ứng cháy nổ được thể hiện rõ nét còn có hình ảnh các cảnh vật dưới mặt đất như nhà cửa, những cánh rừng phủ tuyết trắng, những cánh đồng xanh tốt bạt ngàn, các hoạt động quân sự cùng các phương tiện như xe lửa, súng phòng không, sân bay, tàu chiến, xe tăng... cũng đã được tái tạo một cách chi tiết hơn, thật hơn rất nhiều so với nhiều game trước đây, bạn sẽ được dịp thưởng thức những trận địa súng phòng không nhả đạn đỏ rực bầu trời cùng hàng trăm máy bay các loại tham gia chiến đấu. Bạn sẽ cảm nhận được sự hỗn độn của cuộc chiến, bầu trời bao la rộng lớn giờ trở nên chật chội, ngột ngạt, sức nóng lan tỏa từ những chiếc máy bay bị trúng đạn bốc cháy lao xuống mặt đất, lửa cháy khắp nơi đã tạo ra một bức tranh hoành tráng thể hiện sự khốc liệt của chiến tranh nhưng cũng mang đầy chất anh hùng ca. Các kiến trúc trong

WINGS OF PREY

PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH			
1C			TỐI THIỂU	ĐỀ NGHỊ	THỬ NGHIỆM
PHÁT TRIỂN		CPU	Pentium4 3.2 GHz	Intel Core2Duo 2.4GHz	C2D 2.66 GHz
Gaijin Entertainment		RAM	1 GB	2 GB	2 GB
THỂ LOẠI		VGA	256 MB with Shader Model 3.0 or higher	512 MB with Shader Model 3.0 or higher	512 MB 8800 GTS
Giả lập					
NGÀY PHÁT HÀNH	17/12/2009				
DUNG LƯỢNG		HDD	10 GB	10 GB	1TB
ESRB (TUỔI)	Everyone	OS	Windows® XP SP3	Windows® XP SP3, Vista SP1, Win7	WinXP sp2

game đều có thể bị phá hủy, các tòa nhà cháy xém, đổ sụp khi bị trúng đạn, bị ném bom hay khi máy bay rơi xuống các thành phố sẽ tạo ra các cột khói bốc lên cao che mờ bầu trời, hình ảnh các máy bay được miêu tả chi tiết gấp 10 lần so với các trò chơi trước đây, những viên đạn đỏ rực bay hướng đến mục tiêu kéo theo vệt khói trắng được mô phỏng giống thực tế.

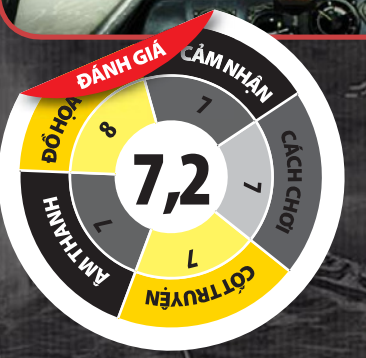
Âm thanh của trò chơi bao gồm những hiệu ứng âm thanh và các bản nhạc nền do nghệ sĩ nổi tiếng Jeremy Soule đảm nhận, vì vậy phần âm được thể hiện một cách trung thực với tiếng động cơ tăng tốc, tiếng máy bay xé gió lao vun vút trên bầu trời, tiếng đạn bắn và những tiếng nổ được tái hiện như trong một bộ phim chiến tranh.

Bạn có thể sử dụng góc nhìn cổ điển là từ phía sau máy bay hoặc chuyển chế độ góc nhìn từ buồng lái để thỏa thích ngắm nhìn nội thất chiếc "xế bay" của mình. Hình ảnh máy bay nhả đạn tạo ra các vệt lửa thật đẹp, các vỏ đạn bay ra ngoài trông như thật, những chiếc máy bay bị trúng đạn với các vết đạn lỗ chỗ, kéo theo một vệt lửa và khói dài trông thật thê thảm. Chế độ hướng dẫn, các gợi ý cùng cách chơi được nhà phát triển chăm chút kỹ lưỡng, các nhiệm vụ sẽ không quá khó mà cũng không quá dễ để các game thủ có dịp trổ tài bay lượn của mình. Nếu bạn yêu thích thể loại giả lập thực tế thì bạn có thể chuyển sang chức năng đó chỉ với góc nhìn duy nhất từ buồng lái kết hợp công nghệ The NaturalPoint TrackIR™, Matrox TripleHead2Go™ để bạn có thể điều khiển máy bay một cách chi tiết nhất góp phần tăng thêm sự thử thách khi chơi.

Game còn cung cấp khả năng ghi lại phần chơi của bạn để có thể thưởng thức lại ở các góc nhìn khác nhau, qua đó bạn có thể chia sẻ cho bạn bè hoặc để rút ra kinh nghiệm chiến đấu. Ngoài ra, khi bắt đầu chơi bạn không cần phải đợi hoàn thành các nhiệm vụ để có thể mở khóa nhiều loại máy bay mà game để bạn tự do chọn lựa loại nào bạn thích.

Với khoảng 50 nhiệm vụ của phần chơi đơn, tự do điều khiển 40 máy bay các loại, game cũng hỗ trợ phần chơi mạng với 32 người cùng lúc giúp bạn tham gia các trận thư hùng trên không cùng bạn bè với nhiều kiểu chơi khác nhau và có thể tải về thêm các máy bay mới cùng các nhiệm vụ mới. Nào, hãy chuẩn bị và khởi động máy cho cuộc khiêu vũ trên không với những cánh chim săn mồi.

NGUYỄN THỊNH



SERIOUS SAM HD
CUỘC CHẠM TRÁN ĐẦU TIÊN

Serious Sam HD: The First Encounter là phiên bản nâng cấp của Serious Sam: The First Encounter lần đầu tiên xuất hiện vào năm 2001. Với engine đồ họa Serious 3, sự trở lại của Serious Sam lần này hứa hẹn mang đến những hình ảnh sắc nét hơn.

SERIOUS SAM HD THE FIRST ENCOUNTER	
PHÁT HÀNH	Gathering of Developers
PHÁT TRIỂN	Croteam
THỂ LOẠI	Hành động
ESRB (TUỔI)	Mature
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	17/9/2009
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU 3,0GHz (P4), RAM 1GB, VGA 256 MB HĐH Windows XP SP2/ Vista

LỐI CHƠI: CŨ NHƯNG VẪN HẤP DẪN

Với Serious Sam HD (SSHD) người chơi có cơ hội gặp lại những nét quen thuộc đã làm nên thành công của hai phiên bản trước. Game có cốt truyện đơn giản, người chơi chỉ cần tiêu diệt quái vật và thu thập các mảnh huy hiệu cổ (power medallion) để đánh bại Mental.

Điểm mạnh của game là sự kết hợp giữa hành động và sự hài hước. Ngoài những cảnh chạy và bắn quái vật liên tục còn có những đoạn phim và hội thoại hóm hỉnh, giúp người chơi có trận cười sảng khoái sau khi phải tiêu diệt lượng quái vật "không đếm xuể" trong game.

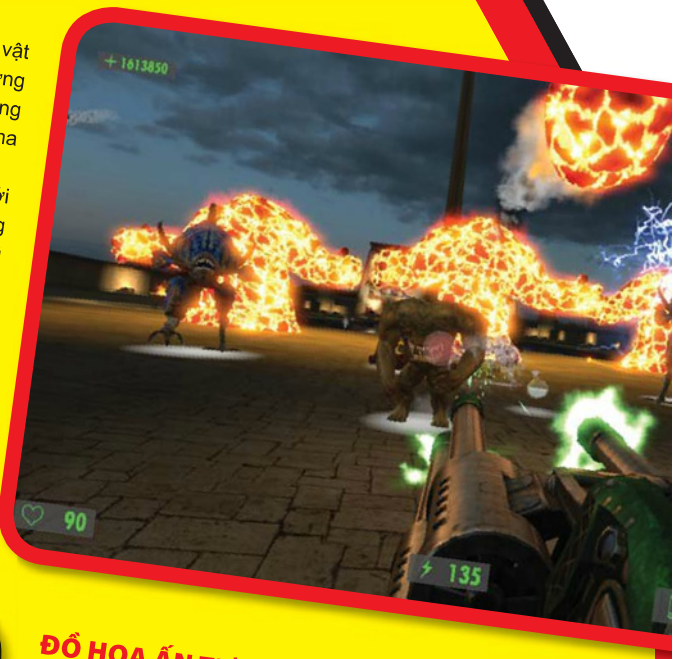
Trong SSHD bạn phải đối mặt với số lượng quái vật nhiều vô kể, hết lớp này tới lớp khác, bạn cần phải di chuyển liên tục để tránh đòn và tiêu diệt chúng. Khi đã bắt đầu tham gia vào trận chiến bạn sẽ không được nghỉ ngơi một giây nào. Kẻ địch sẽ tấn công bạn liên tục, chúng không chỉ đông mà còn có rất nhiều cách thức tấn công. Dường như mọi quái vật trong game sinh ra chỉ để lao vào tấn công bạn! Lũ quái vật nàycó khoảng 50 chủng loại. Mặc dù rất nhiều chủng loại, to có nhỏ có nhưng chúng không quá ghê gớm như vẻ bề ngoài. Chỉ cần dính vài phát đạn, những con quái vật này sẽ vỡ tan như "bong bóng xà phòng". Những sinh vật trong game trông rất buồn cười, bạn có cơ hội bắt gặp những sinh vật có đầu nằm ở giữa bụng, hay những thây người không đầu hai tay cầm 2 trái pháo, hay là sinh vật có cái đầu là khủng long bạo chúa còn toàn thân là rô-bốt...

So với các phiên bản trước thì A.I (trí tuệ nhân tạo) của các quái vật được cải tiến đáng kể. Mỗi loại quái vật khác nhau không chỉ nhảy bổ vào Sam như trước mà biết phối hợp để bao vây và tấn công từ

nhiều hướng. Không những bị các sinh vật trên mặt đất bổ nhào vào mà bạn còn bị những quái vật bay tấn công từ trên không. Không những thế, lính bắn tỉa hay những thây ma cầm shotgun luôn gây khó dễ cho bạn.

Không việc gì phải sợ hãi! Để đối phó với bọn quái vật đông như kiến, bạn được cung cấp rất nhiều chủng loại vũ khí. Ban đầu, lũ quái vậy còn ít, bạn có thể sử dụng những vũ khí "thô sơ" như súng lục hay cưa máy là có thể tiêu diệt được chúng. Nhưng càng về sau, lũ quái vật càng trở nên khó đối phó hơn thì bạn cần những vũ khí "tối tân" hơn. Ngoài vũ khí chính là khẩu shotgun 2 nòng, bạn còn có các loại vũ khí khác như khẩu súng phóng tên lửa, khẩu minigun hay là khẩu hydro plasma gun (bắn ra quả cầu năng lượng hydro) có sức hủy diệt rất mạnh. Tuy nhiên, vũ khí đặc biệt nhất có lẽ là "serious bomb". Đây là thứ vũ khí mạnh nhất trong game, khi nổ toàn bộ quái vật trên chiến trường sẽ bị tiêu diệt. Hầu hết những vũ khí trong phiên bản này đều xuất hiện ở phiên bản trước nhưng được làm lại đẹp hơn.

SSHD có 2 chế độ chơi: chơi đơn và chơi mạng, hai phần chơi này có nội dung giống nhau. Chỉ khác là khi chơi đơn bạn phải một mình làm nhiệm vụ, còn chơi mạng thì bạn cùng các chiến hữu hoàn thành nhiệm vụ đó. Phần chơi mạng có lẽ mang lại nhiều cảm giác thú vị hơn, bạn sẽ cảm thấy trò chơi nhẹ nhàng hơn khi trách nhiệm đã được san sẻ. Phần chơi đơn sẽ mang lại cảm giác hơi "ngợp" vì bạn "đơn thương độc mã" chống chọi lại quá nhiều kẻ thù.



ĐỒ HỌA ẤN TƯỢNG

Cách chơi không có gì thay đổi nhiều, đồ họa là điểm nổi bật nhất của SSHD. Những màn chơi rộng lớn, đẹp mắt từng xuất hiện ở các phiên bản trước đều xuất hiện trong phiên bản này, nhưng hình ảnh mượt mà và hoành tráng hơn rất nhiều. Bạn sẽ có cơ hội trải nghiệm rất nhiều vùng đất trên thế giới. Từ những kim tự tháp ở Ai Cập cho đến những khu rừng nhiệt đới rậm rạp, hay những thành phố rộng lớn đều được tái hiện rất sinh động. Những bản nhạc trong SSHD cũng không có nhiều thay đổi so với phiên bản trước. Vẫn là những bản nhạc sôi động và những giai điệu nhanh hơn mỗi khi quái vật xuất hiện.

Không có thay đổi nhiều về lối chơi, nhưng SSHD sẽ mang đến cho game thủ những trải nghiệm mới mẻ, đặc biệt là về đồ họa.

HÀ QUỐC

ƯU
- Đồ hoạ đẹp
- Âm hay

KHUYẾT
- Cách chơi không có nhiều cải tiến

ESRB (Nội dung)
- Máu và đâm chém, bạo lực

QUÁI XẾ HÀNH ĐỘNG

CrashTime 3 do Synetic (Đức) phát triển mang đến cách chơi mới lạ, như một bộ phim hình sự truyền hình nhiều tập.

Hệ thống đường xá, cầu cống, nhà cửa được mô phỏng giống như thật sẽ đem lại cho bạn cảm giác đang đua trong một thành phố rộng lớn với đủ loại phương tiện giao thông trên đường, bạn nhập vai một chàng cảnh sát lái xe tuần tra trên đường để đảm bảo an toàn giao thông, tham gia truy đuổi bọn xấu, chặn những xe chạy ẩu, theo dõi một câu lạc bộ của bọn khủng bố, lao nhanh đến hiện trường để gỡ bom trên xe hơi, đưa đồng đội ra khỏi chỗ nguy hiểm, có khi đang ngồi ăn thì có thông tin về một vụ trộm xe thế là bạn lại lên đường truy đuổi quyết liệt... Vì vậy, các nhiệm vụ trong game hết sức đa dạng, đan xen nhau, lôi cuốn người chơi một cách tài tình. Tuy nhiên, không phải vì bạn là "cớm" mà bạn muốn chạy xe như thế nào cũng được, có những nhiệm vụ đòi hỏi bạn phải đáp ứng về mặt thời gian, không phá hủy nhiều cơ sở vật chất trên đường hoặc các xe dân sự khác, nếu không bạn sẽ phải bỏ cuộc giữa đường do xe bị hư hại nặng hoặc phải đền tiền cho những thiệt hại mà mình gây ra. Một thay đổi khác của phiên bản lần này cho phép bạn sử dụng vũ khí là súng và thuốc nổ để ngăn chặn những kẻ liều lĩnh ngoan cố, có điều bạn có thể bắn trong khi vẫn ngồi yên trong xe với cửa kính không mở! Hiệu ứng chuyển cảnh ngày và đêm càng làm tăng thêm sự hấp dẫn với cảnh rượt đuổi qua những thành phố tràn ngập ánh đèn, tuy vậy bạn vẫn cảm thấy trống vắng do không có bóng dáng con người, đường xá hoàn toàn vắng vẻ, chỉ

CRASH TIME 3

PHÁT HÀNH	RTL Enterprises
PHÁT TRIỂN	Synetic
THỂ LOẠI	Đua xe hành động
HỆ MÁY	PC, Xbox360
NGÀY PHÁT HÀNH	27/11/2009
ESRB (TUỔI)	Teen
ESRB (NỘI DUNG)	Gợi ý thuốc cấm, Ngôn từ Bất kính Nhẹ, Bạo lực Nhẹ
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	BXL Pentium 4 3.2GHz; RAM 1 GB; VGA 128 MB có Shadermodel 2.0; HĐH WinXP SP2 hay Vista SP1; HDD 4,2 GB.
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	BXL Intel Core2 2GHz; RAM 2GB; VGA 256 MB có Shadermodel 3.0; HĐH WinXP SP2 hay Vista SP1; HDD 4,2 GB.
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	BXL Core 2 Duo 2,66GHz; RAM 2GB; VGA 512MB 8800 GTS; HĐH WinXP sp2; HDD 1TB.

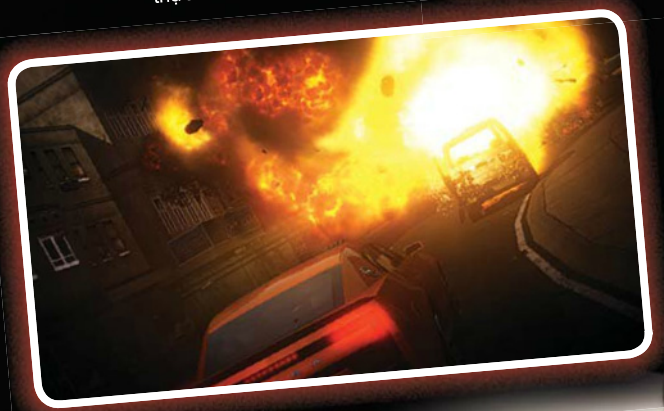
có những biển quảng cáo vui nhộn, ánh đèn đường và những chiếc xe chạy trên khắp các ngả đường. Bạn như chìm đắm trong một câu chuyện dường như không có hồi kết, truy bắt thủ phạm, thẩm vấn tra hỏi để lấy thông tin.

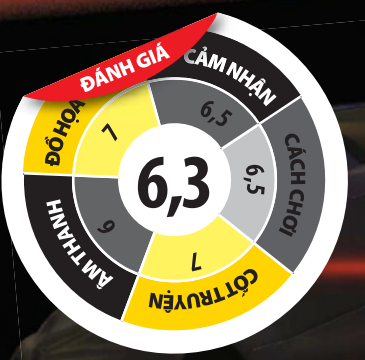
Các đối thủ máy có khả năng đua khá tốt và rất bướng bỉnh. Chúng có thể tìm con đường ngắn nhất, nhanh nhất để thoát khỏi sự truy đuổi của bạn. Tuy vậy, chúng chỉ biết chạy và chạy, không hề có hành động nào để cản không cho xe bạn vượt lên như trong Need for Speed. Bản đồ trong game rộng hơn 32 km^2 cùng hệ thống đường xá tiên tiến với những cầu vượt, đường hầm, đường cao tốc chính là đường đua thích hợp để bạn tự do tung hoành với hơn 40 loại xe khác nhau và mỗi xe đều có những tính năng riêng biệt như khả năng tăng tốc, khả năng điều khiển, độ ổn định, tốc độ tối đa... Khi hoàn thành trò chơi bạn sẽ mở ra được rất nhiều các danh hiệu mà ý nghĩa của chúng chẳng liên quan mấy đến các nhiệm vụ thực thi như một cách để ghi nhớ những thành tích "vẻ vang" của mình. Mỗi khi kết thúc một nhiệm vụ bạn sẽ được chấm điểm dựa trên mức độ hoàn thành công việc như thế nào, số điểm bạn đạt được càng cao thì bạn càng có cơ hội mở ra được nhiều xe mới hơn và tốt hơn, nhưng hầu như đều là BMW hoặc Mercedes.

Hiệu ứng hình ảnh được chăm chút kỹ lưỡng và thật hơn với ánh đèn xe xin đường, những chiếc xe chạy ngược chiều pha đèn cảnh báo, những vết bánh xe thắng trên đường, các xe dân sự loạng choạng tông vào lề khi gặp tình huống bất ngờ. Những vụ va chạm sẽ bắn ra các tia lửa nhỏ văng tung tóe kèm theo mảnh kính xe ô tô nứt vỡ, cửa xe, thân xe méo mó trầy xước, thậm chí văng cả bánh xe ra ngoài với hiệu ứng vật lý rất tốt. Tuy nhiên, vẫn còn một số tòa nhà bên đường không được thể hiện chi tiết, ánh sáng ban đêm kém sự hào hứng, không hấp dẫn.

Phần âm thanh cũng đã làm tốt nhiệm vụ của mình khi thể hiện đầy đủ, rõ ràng tiếng động cơ gầm rú, tăng tốc lao vun vút trên đường, tiếng động của môi trường xung quanh, các vụ va chạm, cháy nổ được thể hiện một cách chi tiết. Phần nói chuyện của các nhân vật hóm hỉnh, nhưng giống như đang phát ngôn trên TV hơn là diễn xuất của nhân vật... kết hợp nhạc nền sôi động mỗi khi làm nhiệm vụ sẽ tăng thêm cảm giác phấn khích cho bạn để hoàn thành sứ mệnh được giao.

NGUYỄN THỊNH





ƯU

- Âm thanh, đồ họa thể hiện khá.
- Cốt truyện lôi cuốn, hấp dẫn.
- Màn hình loading có những gợi ý cho người chơi.

Khuyết

- Các đoạn phim cắt cảnh nhàm chán.
- Nhiệm vụ có lúc không rõ ràng.
- Mũi tên dẫn đường khó xác định đường đi.

Người chơi được thưởng thức một tựa game về vua Arthur với tông màu trầm và sức quyến rũ kỳ lạ. Trong phần chơi chiến dịch, người chơi sẽ vào vai Arthur xây dựng Camelot khởi đầu từ những cuộc nội chiến xâu xé lẫn nhau, diệt trừ những kẻ tranh giành ngôi báu và thống nhất quốc gia.

Vua Arthur
Game chiến tranh nhập vai

KING ARTHUR - THE ROLE PLAYING WARGAME	
PHÁT HÀNH	NeocoreGames
PHÁT TRIỂN	NeocoreGames
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	24/11/2009
ESRB (TUỔI)	Teen
CẤU HÌNH	BXL P4 3,0GHz, RAM 1GB, VGA 256MB, HĐH Windows XP SP2/ Vista/7

Sao chép từ Total War?

Thoạt nhìn, KA-TRPW rất giống dòng game Total War ở mặt chiến thuật theo lượt trên một bản đồ 3D đẹp mắt. Người chơi sẽ lần lượt điều khiển các đơn vị trên bản đồ di chuyển, đập tan quân thù và chinh phục các thành trì đồ sộ. Bạn sẽ làm công việc của một vị vua là xây dựng kinh tế, chiêu mộ quân đội và tham gia trò chơi chính trị. "Mùi vị" chính trị của KA-TRPW không nặng nề, bù lại bạn sẽ được nếm mùi xung đột tôn giáo, hay những cuộc hôn nhân có tính toán để nâng cao lòng trung thành của các vị tướng với bạn.

Yếu tố không thể thiếu của mặt chiến thuật là những cuộc giao tranh khốc liệt của hàng ngàn quân, ở đây là những hiệp sĩ Anh quốc cổ đại. Khi quân của 2 phe chạm nhau trên bản đồ, game sẽ chuyển sang bản đồ dàn trận thời gian thực. Ở đây khả năng khai thác điểm mạnh yếu của các đơn vị lính, cân nhắc địa hình chính là tấm bản đồ dẫn đến chiến thắng. Hãy tự hỏi mình sẽ dàn trận ở đâu? Cho đội cung thủ ẩn nấp như Robinhood trong rừng? Hay dàn đội kỵ binh trên đồi dốc để ập đánh bọc? Tất cả những yếu tố cần động não này luôn tạo sức hút đặc biệt với người chơi.

KA-TRPW đương nhiên không chỉ dừng lại ở giữ các giá trị cốt lõi của thể loại game chiến thuật theo lượt mà còn thêm vào những điểm hấp dẫn khác. Thay đổi thời tiết là một bổ sung nhỏ nhưng đáng giá. Hút hồn người chơi nhất chính là hệ thống các anh hùng. Một chút hư cấu "fantasy" trong kịch bản KA-TRPW đã mang đến bộ mặt mới cho game bị kỳ thị là "bản sao chép của Total War". Các anh hùng trong cuộc chiến có thể hô phong hoán vũ làm mờ tầm bắn của cung thủ, triệu hồi lửa thiêu cháy kẻ địch, trị thương cho binh lính, dịch chuyển tức thời quân đội ra sau lưng kẻ thù hay tung phép bóng tối làm địch thủ khiếp sợ… Chưa kể đến những cú đập trời giáng hất tung hàng chục quân văng tứ phía. Tính chiến thuật cũng được nâng lên nhiều với sự bổ sung những điểm mốc chiến thuật bố trí rải rác khắp bản đồ, chiếm được điểm mốc này bạn sẽ tăng cường sĩ khí và có thể đảo ngược tình thế cuộc chiến một cách ngoạn mục.

Tuy nhiên, dù có nhiều giá trị đáng chơi nhưng mặt chiến thuật của game lại không hoàn toàn thành công do. Trò chơi mắc phải lỗi thiếu cân bằng giữa các đơn vị. Cung thủ trong game là một đối trọng không cân bằng bởi lực sát thương mạnh mẽ, có thể "làm cỏ" cả một đạo quân trong nháy mắt. A.I là yếu tố gây bực bội thứ 2 bởi dường như chúng luôn ăn gian với người chơi, ngay từ đầu game máy đã có những đơn vị cấp cao hơn bạn gấp nhiều lần. Đôi khi độ khó của game làm người chơi phải nản lòng.

Nhập vai chói lọi

Đến phần nhập vai của KA-TRPW thì khó có thể chê trách gì. Yếu tố nhập vai nổi lên chói lọi và rực rỡ đã làm nên phong cách của game. Từ cốt truyện cho người chơi lựa chọn những hướng đi, cách giải quyết khác nhau. Arthur sẽ là một vị vua anh minh hay một tên bạo chúa? Sẽ ủng hộ Tà giáo hay Thiên Chúa giáo? Một quý tộc cao quý giúp đỡ bằng hữu hay kẻ phản bội bạn bè nhằm thu lợi lớn nhất cho mình? Tất cả đều phụ thuộc vào những quyết định của bạn.

Những quyết định trên không chỉ ảnh hưởng đến cốt truyện mà còn cả lối chơi. Mỗi hướng đi bạn chọn sẽ mở khóa được những liên minh, các đơn vị quân và các vị anh hùng khác nhau đến quy phục dưới trướng bạn. Về hệ thống anh hùng của game thì chất nhập vai tỏa ra "đậm đặc". Đó là những hiệp sĩ từ hội hiệp sĩ bàn tròn, những cái tên quen thuộc như Lancelot, Galahad, phù thủy Merlin và những nhân vật hư cấu khác, có kỹ năng và thuộc tính khác nhau. Họ cũng có thể lên điểm kinh nghiệm, học kỹ năng, phép thuật mới từ nhánh cây kỹ năng, và khám phá, truy tìm các món đồ, cổ vật để trang bị hòng tăng cường quyền lực.

Rải rác trên bản đồ là những điểm đặc biệt, khi một hiệp sĩ đến gần thì nó sẽ kích hoạt một cuộc phiêu lưu… đọc chữ. Nghe có vẻ nhàm chán nhưng khi tận tay thử, bạn sẽ thấy nó cũng hấp dẫn không kém gì một câu chuyện phiêu lưu thần thoại trích ra từ sách. Lưỡi gươm chàng hiệp sĩ không phải là thứ quan trọng nhất trong

cuộc phiêu lưu mà phần lớn là những lựa chọn sáng suốt và khôn ngoan xuất phát từ một trái tim quả cảm.

Vì hạt nhân chính của game nằm ở mục chơi chiến dịch với nhiều yếu tố bất ngờ đến từ phần nhập vai, nên khi sang chơi mạng, trò chơi không cuốn hút cho lắm bởi chơi mạng thì nghiêng về chiến thuật và những trận đánh nhiều hơn, mà mục này thì có nhiều khuyết điểm "chí mạng". Giá như hãng phát triển tung ra một bản vá lỗi kịp thời thì giá trị của game sẽ tăng lên rất nhiều lần.

Vẻ đẹp mê hồn của Anh quốc cổ

Ngay khi bắt đầu game, đập vào mắt bạn là một không khí rất đặc trưng của Anh quốc cổ. Màu xanh lá đậm trải dài mát mắt, các tòa thành cổ kính bạc vững chãi, menu và các ngữ cảnh được thiết kế đẹp như một bức họa. Trong trận chiến hẳn bạn sẽ hài lòng khi được điều khiển những đội quân giáp trụ sáng loáng, các anh hùng được cường điệu như chiến thần. Âm thanh hoàn thành rất tốt vai trò của mình, âm nhạc đầy chất anh hùng ca, một giọng nữ ngân vang thánh thót suốt quãng thời gian bạn chơi game.

King Arthur là sự kết hợp kém nhuần nhuyễn, một bên là lối chơi chiến thuật không cân bằng và một bên là "chất" nhập vai đầy hấp dẫn. Trừ mặt dàn trận có những sai sót về lập trình, những sai sót khá nặng nề, nhìn chung với những cách tân "đáng đồng tiền bát gạo" thì hãng sản xuất game cũng thu được một trận thắng nhỏ trong mùa game cuối năm đầy "bom tấn".

AN KHANG

Ưu

- Nhiều cải tiến đáng giá trong chiến thuật lẫn nhập vai
- Đồ họa và âm thanh tốt

Khuyết

- Quá khó
- Các đơn vị mất cân bằng
- Mục chơi online mất giá trị

PHÁT HÀNH: Aero | PHÁT TRIỂN: Aero | THỂ LOẠI: Phiêu lưu | HỆ MÁY: PC | NGÀY PHÁT HÀNH: 13/11/2009 | CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: 2,0GHz (Core 2), RAM 1GB, VGA 128MB (hỗ trợ Shader Model 1.4), Windows XP SP2/ Vista

casebook
EPISODE III
snake in the grass

Bạt thảo tầm xà

Casebook Episode III: Snake in the Grass là phiên bản mới nhất trong dòng game Casebook của hãng phát triển Aero. Casebook cũng là một đối thủ game phiêu lưu nặng ký của CSI: Crime Scene Investigation, với nhiều công việc được thực hiện trong phòng thí nghiệm và những cảnh quay điều tra tội phạm, trong cùng xu hướng làm game giống như phim.

Mặc dù Snake in the Grass sử dụng các nhân vật và sự kiện trong những câu chuyện đã có trước đó, các game thủ mới vẫn có thể bắt nhịp dễ dàng vào cốt truyện. Người chơi sẽ là cộng sự đắc lực giúp thám tử James Burton tìm kiếm các bằng chứng kết tội Marlon Hapman. Vẻ bề ngoài thì Hapman vô tội nhưng Burton cho rằng tên này là kẻ thủ ác trong một vụ án mạng ở thị trấn Garden yên bình.

Hầu hết các cảnh chơi là bỏ công sức ra khám phá các cảnh quay, tìm kiếm các điểm nóng nhạy cảm trên các ảnh chụp hiện trường. Game sử dụng công nghệ Areograph của chính hãng phát triển Aero để tạo dựng một môi trường 3D chi tiết như ảnh chụp. Khi người chơi để ý đến các vị trí tiềm ẩn bằng chứng, như vệt máu, thì có thể dùng máy ảnh chụp lại cảnh đó hoặc lấy mẫu đem về xử lý trong phòng thí nghiệm. Dù việc phân tích dấu vân tay, dấu chân hay các mẫu xét nghiệm DNA có vẻ phức tạp, song điều đó làm tăng tính hợp lý của game và làm gia tăng sự tò mò của người chơi.

Khi người chơi đã có được một số dấu vết từ các hiện trường khác nhau, Burton sẽ có góc nhìn cụ thể hơn và bắt đầu tiếp xúc với các nhân vật khác cảnh sát trưởng, vị linh mục già… hoặc giao tiếp từ xa với tiến sĩ Anja Nilsson ở phòng thí nghiệm để đào sâu vấn đề. Kỳ lạ là Burton và tiến sĩ Anja Nilsson "vẽ" ra 2 hướng đi hoàn toàn khác nhau từ cùng một dấu vết, buộc người chơi phải suy luận và lựa chọn. Quá trình này khá tuyệt và bổ sung sự hấp dẫn của game, trước khi Burton xâu chuỗi các bằng chứng thành một hồ sơ tổng thể.

Có lẽ điểm yếu nhất trong cách chơi của game là lại là các mini-game trong phòng thí nghiệm. Chúng khá đơn giản và phi thực tế. Ví dụ: nhấn chuột vào sợi DNA để tách ra rồi phân tích. Bù lại, vào cuối game, người chơi được giải đố một vấn đề khá khó nhưng lại hấp dẫn, đòi hỏi phải có sự kiên nhẫn và thử nghiệm nhiều lần.

Nhìn chung, I Casebook Episode III: Snake in the Grass khá thú vị và đáng để những ai ham thích điều tra các tình huống tội phạm dành thời gian chơi. Dù các mini-game có "quấy phá" đôi chút, song đây là phiên bản hay nhất trong dòng game này.

BÁCH HOA

ƯU
- Chất lượng các cảnh quay tốt.

KHUYẾT
- Mini-game không thực tế.

ESRB (Nội dung)
.... (bổ sung sau)

PHÁT HÀNH: Telltale Games | **PHÁT TRIỂN:** Telltale Games | **THỂ LOẠI:** Phiêu lưu | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY P**
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: P4 2,0GHz, RAM 512MB, VGA 64MB, Windows XP / Vista

Cơ hội cuối của "ma" hải tặc

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

Tales of Monkey Island mở ra cuộc phiêu lưu của Guybrush Threepwood ở một tầm cao mới với sự đột phá trong cốt truyện. Trong trận chiến tay đôi với đối thủ truyền kiếp "siêu hải tặc" LeChuck, Guybrush ngẫu nhiên sử dụng một loại phép thuật có thể biến những tên hải tặc vùng Caribê thành quái vật.

Phần 4 của Tales of Monkey Island đã đẩy các tình tiết trong cuộc chơi lên đỉnh điểm với cái chết bất ngờ của Guybrush và chuyển hướng sang "cõi âm". Rise of the Pirate God diễn ra tại Crossroads – vừa là điểm dừng chân cuối cùng của những gã hải tặc đã tử vong, vừa là nơi quyết định chức nghiệp mới như kiếm sĩ, đạo tặc hoặc săn kho báu. Nhân vật chính Guybrush trong trò chơi lại có kế hoạch khác vì anh ta biết LeChuck đã từng một lần đào thoát khỏi Crossroads nhờ vào một bùa chú giúp trở lại thế giới hiện thực. Theo đó, Guybrush lùng sục khắp cõi âm để tìm cách tẩu thoát.

ƯU
- Nửa phần chơi đầu dễ chịu

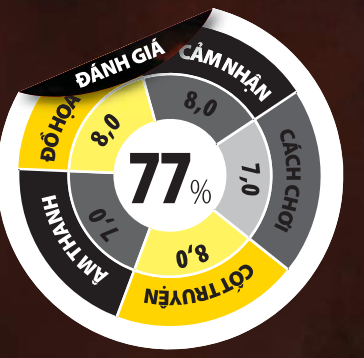
KHUYẾT
- Nửa sau quá phức tạp

ESRB (Nội dung)
.... (bổ sung sau)

Phân nửa đầu game diễn khá hấp dẫn với sự kết hợp các vật phẩm theo những lối suy nghĩ khác nhau. Pha trộn với loại câu đố dễ làm là các câu đòi hỏi có sự suy tính kỹ lưỡng. Có lẽ câu đố thú vị nhất trong giai đoạn này là việc tìm công thức bùa chú – giấu trong một hòm đồ đã bị trộm mất, sau đó hòm đồ lại bị chó lấp đi.

Sang nửa phần cuối, Rise of the Pirate God dường như "hụt hơi" khi mọi thứ phức tạp và khó hiểu hơn. Ở thời điểm

đó, Guybrush đã khám phá ra cách di chuyển từ Crossroads đến thế giới thực, nhưng anh ta vẫn còn phải chiếm quyền kiểm soát thân thể mình trước khi theo dấu LeChuck và diệt trừ hắn. Nếu không phải là dân chơi game phiêu lưu kỳ cựu, nhiều khả năng người chơi sẽ bí đường hoặc đi nhầm hướng. Các câu đố đòi hỏi nhân vật phải đi lòng vòng ở những địa điểm cách xa nhau để tìm bước tiến phù hợp. Lúc này, Guybrush đúng thật là tội nghiệp với phần chơi khó hơn, khác biệt hơn nửa phần chơi trước. Các đoạn đối thoại trong game cũng trở nên nặng nề và tối nghĩa hơn, dù độ hài hước vẫn phảng phất tinh tế qua những câu chuyện đùa theo kiểu riêng của Monkey Island.



Rise of the Pirate God đã làm tốt vai trò của phần kết thúc khi đưa sang một bối cảnh mới, nhưng game vẫn chưa hoàn chỉnh ở nhiều góc độ. Nửa phần chơi cuối của phiên bản này lại tỏ ra quá khác biệt nên có thể gây ra sự bực dọc cho một số game thủ. Nếu đủ kiên nhẫn đi đến cuối game, chắc hẳn người chơi sẽ tìm thấy một sự thỏa mãn trong một thế giới hùng mạnh của hải tặc.

BÁCH HOA

Episode 5 - Rise of the Pirate God

TÊN GAME: Gyromancer	**PHÁT HÀNH:** Square Enix	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 18/11/2009	**HỆ MÁY:** PC, Xbox 360
THỂ LOẠI: Nhập vai giải đố	**PHÁT TRIỂN:** Popcap & Square Enix	**ESRB (TUỔI):** Teen	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU: CPU P4 2,4 Ghz, RAM 512 MB , VGA 64 MB , HDD 200 MB, Windows XP / Vista			

GYROMANCER

Bảo vệ rừng thiêng Aldemona

Chất nhập vai được lồng ghép tài tình khiến việc xoay chuyển những viên đá quý trong Gyromancer trở nên hấp dẫn và lý thú bội phần.

Những ai yêu thích thể loại game casual chắc hẳn không xa lạ gì với cái tên Popcap bởi những sản phẩm trứ danh của hãng này (BookWorm, Zuma, Plants vs. Zombies) đã quá quen thuộc với người chơi khắp thế giới. Popcap có được thành công như hôm nay phải kể đến Bejeweled, "vị tướng tiên phong" có công đưa tên tuổi của hãng thăng hoa sau những ngày đầu thành lập năm 2000. Năm 2004, phiên bản thứ 2 của trò chơi xếp đá quý này được phát hành với những cải tiến vượt bậc về đồ họa và nó lập tức lọt vào top những game bán chạy nhất của Popcap lúc bấy giờ. Năm 2008, hãng cho ra phiên bản Twist như một lời tri ân gửi đến giới mộ điệu và với lối chơi đổi mới khá nhiều, Bejeweled một lần nữa gây ấn tượng sâu sắc trong lòng người chơi. Không dừng lại ở đó, vào tháng 11 vừa qua, Twist tái xuất game giới dưới tên gọi Gyromancer với một "bộ cánh" hoàn toàn mới, được "thêu dệt" bởi bàn tay tài hoa của phù thủy Square Enix (SE).

Gyromancer vẫn duy trì phong cách chơi truyền thống của Twist, nhưng nhúng thêm vào đó yếu tố nhập vai vốn là sở trường của SE. Người chơi sẽ hóa thân thành chàng pháp sư trẻ Rivel Arday dùng bùa phép để tiêu diệt lũ quái thú, bảo vệ khu rừng thiêng Aldemona trước sự tấn công của các thế lực tà ác và truy tìm nhóm phiến quân Temperance đã sát hại dòng tộc của chàng. Các màn chơi giờ đây được thay bằng những con quái vật chắn ngang đường đi và Rivel sẽ phải chiến đấu với chúng bằng cách triệu hồi 1 trong 3 linh thú mà anh mang theo. Công việc của bạn vẫn là xoay chuyển những viên đá quý sao cho chúng nằm trên cùng một hàng (ngang hoặc dọc, cùng màu). Mỗi khi ghi điểm, bạn sẽ lấp đầy dần các thanh kĩ năng của linh thú và những viên đá quý đặc biệt tượng trưng cho các tuyệt chiêu của chúng sẽ xuất hiện. Bên cạnh đó, những viên đá có số đếm ngược tương ứng với đòn tấn công của đối phương nên hãy vô hiệu hóa chúng càng sớm càng tốt. Nhìn chung nếu đã từng chơi qua tựa game Puzzle Quest: Challenge of the Warlords thì bạn sẽ bắt gặp nhiều nét tương đồng trong Gyromancer.

Tuy nhiên, Gyromancer cũng có những nét độc đáo riêng. Với 12 màn chơi lớn nhỏ cùng gần 20 loại quái vật chia làm nhiều cấp được bố trí một cách hợp lý trong các bản đồ hình mạng nhện, bạn sẽ dễ dàng bị cuốn hút vào hành trình khai phá những câu đố cũng như thách thức mà game đưa ra. Quái vật có thể lên cấp và thuộc tính của chúng tuân theo một cơ chế tương khắc tương tự như thuyết ngũ hành được đánh dấu bằng màu sắc của các viên đá quý. Tận dụng đặc điểm này, bạn sẽ có được ưu thế nhất định trong các trận đấu, ngoài ra còn có nhiều rương đồ chứa những vật dụng hỗ trợ bạn chống lại bùa phép của kẻ địch rất hiệu quả. Sự lồng ghép khéo léo chất nhập vai vào lối chơi của Twist đã khiến việc xoay chuyển những viên đá quý trong Gyromancer trở nên hấp dẫn và lý thú bội phần. Chỉ hơi tiếc các màn chơi về sau thiếu sự cách điệu và bạn sẽ lúng túng trước những thử thách với phần chỉ dẫn quá sơ sài.

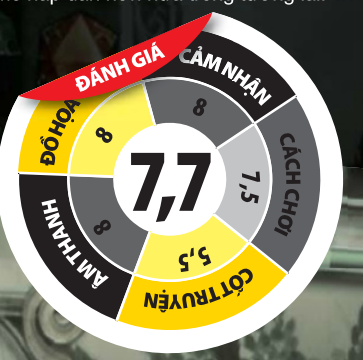
Popcap và SE đều có kinh nghiệm làm game lâu năm nên phần nghe nhìn rất tốt. Từ biểu tượng trò chơi, tạo hình đẹp mắt của tuyến nhân vật chính cho đến vẻ ngoài hung tợn của lũ quái vật, tất cả đều được chăm chút kĩ lưỡng. Màn chơi có thiết kế đa dạng và được vẽ trên nền phong cảnh rất hợp nhãn, chúng còn được tô điểm bởi hiệu ứng ánh sáng hay sương mù mờ ảo trông rất đậm chất nhập vai Nhật Bản (JRPG). Nhạc nền cùng các hiệu ứng âm thanh khác luyến láy rất đúng nhịp, khi nhẹ nhàng khi dồn dập khiến người chơi khó có thể dừng bước trong chuyến du ngoạn rừng Aldemona. Tóm lại, nếu là fan của Popcap hay SE thì đây là một game không thể bỏ qua và hãy hy vọng sự hợp tác giữa 2 hãng này sẽ cho ra nhiều tựa game hấp dẫn hơn nữa trong tương lai.

HUY BÌNH

Ưu: • Lối chơi giải đố kết hợp nhập vai mới lạ. • Nghe nhìn tốt. • Giá trị chơi lại cao.

Khuyết: • Các trận đánh trùng lặp nhiều. • Khâu chỉ dẫn sơ sài.

ESRB (Nội dung): Máu , Bạo lực Huyễn mộng Nhẹ



TÊN GAME: Bass Pro Shops: The Strike	**PHÁT HÀNH:** XS GamesPsyclone	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 29/09/2009	**HỆ MÁY:** PC
THỂ LOẠI: Mô phỏng	**PHÁT TRIỂN:** Piranha Games	**ESRB (TUỔI):** Everyone	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU: CPU 2,0GHz (Core 2), RAM 2GB , VGA 512MB , Windows XP SP2/ Vista			

THE STRIKE

ĐIẾU NGƯ

Hãy đến 10 vùng hồ lớn nổi tiếng của khu vực Bắc Mỹ và câu cá.

Khi chơi thành thục trò chơi này, biết đâu nó sẽ giúp ích cho bạn rất nhiều khi đi câu cá thực tế. Các đặc tính của loài cá hay công dụng của các thiết bị đều được mô phỏng khá chính xác. Vì vậy muốn thành công trong trò chơi này, bạn cần chút am hiểu về "nghề" câu.

Bạn bắt đầu trò chơi bằng cách tạo hình ảnh cho "ngư dân" của mình. Tiếp sau đó bạn sẽ được đưa đến cửa hàng bán ngư cụ. Nơi đây cung cấp hầu hết các dụng cụ cần thiết để câu cá, từ mồi câu, lưỡi câu cho đến thiết bị tìm cá. Với số lượng dụng cụ được trang bị kĩ càng thì dù có là lần đầu tiên đi câu bạn cũng sẽ dễ dàng bắt được cá. Sau khi được trang bị đầy đủ dụng cụ, bạn có thể tự tin lên đường đi câu.

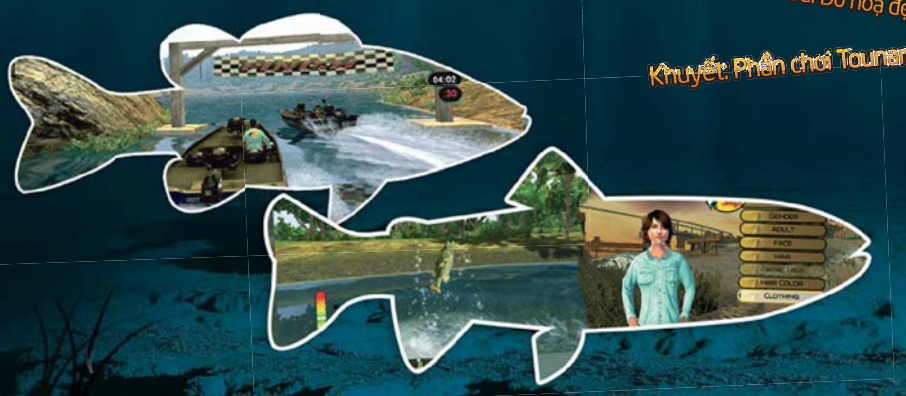
Bass Pro Shops The Strike có 3 chế độ chơi như Tournament, Bass Pro Invitational và Career. Để thành công trong các chế độ chơi này bạn cần nắm được luật chơi, hiểu về các loại cần câu, mồi câu, địa hình mỗi vùng hồ và hành vi của các loài cá. Ở chế chế độ chơi career bạn cần câu càng nhiều cá càng tốt, nó vừa giúp bạn có thêm kinh nghiệm câu cá và tích lũy điểm danh tiếng (reputation) để tham gia vào chế độ Tourmament và mở khóa các item. Mỗi con cá nhỏ sẽ mang lại cho bạn 4 điểm và cần phải có 90 điểm để bắt đầu tham gia giải đấu. Khi tham gia vào giải đấu bạn bạn phải vận dụng tất cả những kĩ thuật đã học được ở chế độ Career, hơn thế nữa bây giờ bạn bị giới hạn về thời gian và sẽ cạnh tranh với ba tay câu khác để xem ai có thể bắt được con cá nặng nhất trong năm con đầu tiên được câu lên. Bên cạnh đó, một khi bạn đã hoàn thành tất cả các phần chơi ở chế độ Tournament, bạn cũng có thể tham gia vào Bass Pro Shop Invitational. Ở chế độ chơi này có 2 phần chơi, đó là đua thuyền và câu cá nhanh.

Số lượng các loài cá trong game cũng khá đa dạng như cá miệng rộng (largemouth), cá miệng nhỏ (smallmouth) , cá sọc (striped)... Ngoài ra bạn còn có thể bắt những chú cá huyền thoại (legendary) - những thần ngư hiếm gặp trong các vùng hồ. Nếu câu được những con cá lớn này, bạn sẽ kiếm được nhiều điểm danh tiếng hơn.

Một trong những điểm nổi bật của The Strike đó là đồ họa đẹp mắt và thực, mặt nước hồ được tái hiện rất chi tiết với hiệu ứng phản chiếu hay gợn sóng mỗi khi bạn lướt thuyền đi qua...Dưới mặt nước cũng vậy ngoài những chú cá, bạn còn có thể thấy các loại thực vật đung đưa. Tất cả đều được nhà phát triển Piranha Games tái hiện một cách chân thực nhất.

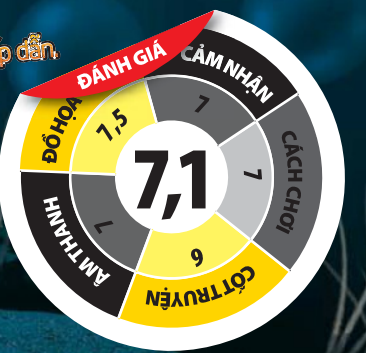
Với Bass Pro Shops The Strike, bạn sẽ có những phút giây trải nghiệm chân thực thú câu cá ngay tại nhà.

QUANG MINH



Ưu: Đồ hoạ đẹp.

Khuyết: Phần chơi Tournament chưa hấp dẫn.



NINJA GAIDEN SIGMA 2

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Bộ 3 Ninja Diệt Quỷ

Với những bổ sung và tinh chỉnh rất đáng giá, Ninja Gaiden Sigma 2 không chỉ vượt trội so với phiên bản gốc Ninja Gaiden 2 từng ra mắt trên Xbox 360 trước đây mà còn là niềm tự hào của các game thủ PS3 vì họ sở hữu được một bản Ninja Gaiden hoàn chỉnh nhất từ trước đến nay!

Được Tecmo hồi sinh từ thương hiệu game đã có từ năm 1988 trên NES, Ninja Gaiden phiên bản 2004 (NG) qua bàn tay nhào nặn của nhóm phát triển Team Ninja, đã trở thành một hiện tượng khi được đánh giá rất cao về mọi mặt, từ lối chơi, đồ họa cho đến cả độ khó không game nào bằng. Trò chơi cũng nhanh chóng trở thành chuẩn mực mới để các game hành động góc nhìn thứ ba khác ra mắt sau này học hỏi theo.

Sau khi liên tục thành công với các hậu bản, bản chơi phụ cũng như bản nâng cấp như NG Black, NG Sigma (NGS), NG Dragon Sword và NG 2, bộ đôi Tecmo và Team Ninja lại tiếp tục khiến các game thủ sở hữu PS3 hân hoan, chộn rộn khi công bố NGS 2 dành riêng cho hệ máy này với nhiều điểm nhấn sáng giá.

BỐI CẢNH QUEN THUỘC

Do chỉ là bản nâng và bổ sung của NG 2 nên bối cảnh của NGS 2 hầu như không có nhiều thay đổi. Chuyện game được bắt đầu từ một đêm thanh bình tại thành phố Tokyo, khi cửa hàng của ông lão thợ rèn Muramasa đón tiếp cuộc viếng thăm của một nữ đặc vụ của tổ chức CIA tự xưng là Sonia. Cô đem đến một thông tin không mấy tốt lành để truyền đạt cho Ryu Hayabusa, truyền nhân phái Ninja Rồng. Theo lời Sonia, kẻ thù truyền kiếp của phái Ninja Rồng là môn phái Ninja Nhện Đen, cầm đầu bởi chưởng môn Genshin, đang câu kết với bè lũ quái vật Fiend hùng mạnh để thực hiện kế hoạch hồi sinh siêu quái vật Archfiend nhằm phục vụ cho mưu đồ thống trị thế giới. Theo đó, nhân lúc Ryu tạm thời vắng mặt ở làng Ninja Rồng, Genshin đã bí mật phái thuộc hạ của mình tấn công nơi đây để tìm kiếm Demon Statue, món đồ quan trọng có khả năng hồi sinh Archfiend. Tình thế này đòi hỏi Ryu phải hành động ngay lập tức để ngăn chặn kế hoạch khủng khiếp này.

NINJA GAIDEN SIGMA 2	
PHÁT HÀNH	Tecmo
PHÁT TRIỂN	Team Ninja
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	29/09/2009
ESRB (TUỔI)	Mature

CÁCH CHƠI NHIỀU CẢI TIẾN

Nếu đã từng kinh qua các bản NG trước, bạn có thể dễ dàng nắm bắt được ngay lối chơi hành động nhanh và mạnh quen thuộc mà không gặp bất kỳ khó khăn nào. Việc điều khiển Ryu hoàn toàn quen thuộc, cũng là những đòn tấn công theo hai mức thường và mạnh, đỡ đòn, né tránh hay nhảy nhót liên tục để thoát khỏi vòng vây. Những thao tác trên rất trực quan và dễ thực hiện nên dù bạn mới làm quen với loạt game, cũng không hề khó khăn để thành thục ngay trong những phút đầu tiên lâm trận.

Tương tự như NG 2, trong NGS 2 người chơi sẽ bắt gặp lại kỹ năng mới cực kỳ ấn tượng của Ryu (cũng như ba nhân vật khác mà người chơi sẽ nắm quyền điều khiển) với tên gọi Obliteration Tenchnique. Chiêu thức này có thể hiểu nôm na là đòn kết liễu. Tùy vào vũ khí sử dụng, vị trí tương quan giữa nhân vật người chơi điều khiển với đối thủ, nhân vật mà người chơi điều khiển có thể tung ra các đòn kết thúc rất đa dạng và đẹp mắt. Tuy mức độ bạo lực của các chiêu kết liễu này trong NGS 2 đã được giảm thiểu khá nhiều so với NG 2. Chẳng hạn như hình ảnh từng phần cơ thể có nạn nhân bị trúng đòn nằm vương vãi trên sàn giờ đây không còn mà nhanh chóng bị biến mất ngay khi vừa chạm đất, nhưng cũng khó có thể diễn tả được chúng cụ thể bằng lời văn một cách chân thật và cô đọng nhất.

Ngoài thanh kiếm báu bất ly thân Dragon Sword, người chơi sẽ cùng Ryu được dịp hội ngộ lại nhiều vũ khí quen thuộc khác trong phiên bản NG 2. Bao gồm cặp liềm Vigoorian Flails, cây trường côn Lunar, hay cặp song kiếm Dragons Claw và Tigers Fang từng được giới thiệu trong NG Sigma, chiếc liềm nối dây xích Kusari-gama hay cặp dùi cui Tonfa, bộ móng vuốt Falcons Talons và chiếc lưỡi hái khổng lồ Eclipse Scythe. Đặc biệt hơn, ở trong phiên bản này người chơi còn có dịp sử dụng Enma's Fang. Đây là thanh kiếm có phần thân và lưỡi to, rộng khi sử dụng khá chậm chạp nhưng sức công phá lớn có thể khiến những đối thủ thân hình to vật vã phải dè chừng nể sợ, nhất là khi nó được Ryu thi triển bằng tuyệt chiêu cuối Ultimate Technique.

Điểm đáng ghi nhận khác là các vũ khí tầm xa như phi tiêu gắn thuốc nổ - Incendiary Shuriken, phi tiêu Windmill có thể bay về như Boomerang và khẩu súng bắn lao dưới nước - The Harpoon Gatling Gun đã được lược bỏ hoàn toàn trong phiên bản này. Danh sách các vũ khí tầm xa mà người chơi giờ đây được sử dụng chỉ còn gói gọn trong ba món đồ là phi tiêu ngôi sao, cây cung - Fiend's Bane Bow và món đồ mới – khẩu súng phóng lựu Howling Cannon. Nhờ lượng đạn dược vô tận và dễ dàng triệt tiêu cả các đối thủ trên không, dưới mặt đất và thậm chí là cả dưới nước với hỏa lực khá mạnh nên khẩu súng này chắc chắn là vũ khí tầm xa được nhiều game thủ sử dụng nhất trong phiên bản lần này. Cần lưu ý là tất cả các vũ khí tầm xa trong phiên bản này đều không thể sử dụng được tuyệt chiêu Ultimate Technique như trước đây (có lẽ là do uy lực của chúng quá mạnh và đạn dược, cung tên được cung cấp vô tận). Vì vậy, người chơi phải chủ động kết hợp chúng với các vũ khí cận chiến thì mới có thể đạt được hiệu quả cao nhất mỗi khi chạm trán với các đối thủ trong game.

Do muốn người chơi có thể toàn tâm toàn ý vào các pha hành động nên việc tìm kiếm các chìa khóa như trước đây cũng được nhà sản xuất xóa bỏ. Mặc dù vẫn còn những tình huống buộc người chơi phải vận dụng những khả năng của Ryu như chạy trên tường, nhảy zic-zac, búng người qua lại giữa các khe hẹp… Nhưng rõ ràng là các thử thách này được thiết kế có phần dễ thực hiện hơn trước. Đổi lại, ở phiên bản này người chơi sẽ không còn nhiều cơ hội để khai thác những kẽ hở của trò chơi để vượt qua những thử thách nữa. Điển hình như trước đây bạn có thể để dành các món đồ như Life of the Gods, Thousand Lives of the Gods hay Spirit of the Devil để sử dụng trong những trường hợp nguy cấp hoặc đụng độ phải các con trùm khó xơi nhằm vừa hồi phục sức khỏe, năng lượng (Ki) hoàn toàn vừa cải thiện độ dài của thanh sức khỏe, năng lượng của nhân vật. Bởi lẽ mỗi khi tìm được các món đồ này, ngay lập tức máy sẽ tự động sử dụng chúng cho Ryu thay vì để người chơi tự quyết định như trước đây. Ngoài ra, đa phần các hòm chứa mà người chơi sẽ bắt gặp trong game đều là Soul Essence (dùng để mua vật dụng trong game), hay là các viên ngọc xanh và đỏ giúp hồi phục sức khỏe và năng lượng thay vì là các vật dụng hữu ích có thể mang theo bên mình. Bên cạnh đó, việc nâng cấp vũ khí cũng đòi hỏi người chơi phải đắn đo nhiều hơn trước do mỗi màn chơi người chơi chỉ được lựa chọn nâng cấp một lần duy nhất cho một trong những vũ khí mà mình đang sở hữu thay vì có thể thoải mái chi trả bằng các Soul Essence kiếm được. Những thay đổi này chỉ khiến game thủ thấy dễ thở, bớt căng thẳng phần nào, chứ độ thử thách thì vẫn đủ để nhiều game thủ phải dè chừng nếu khinh xuất, chủ quan.

Những tình tiết mới mẻ hấp dẫn hơn cũng được đưa vào phiên bản NGS 2 lần này mà cụ thể là sự xuất hiện của ba nhân vật mà người chơi đã từng diện kiến ở các phiên bản NG trước đây. Đầu tiên chính là nữ ninja tóc tím Ayane – từng xuất hiện rất nhiều trong dòng game song đấu Dead or Alive cũng do Team Ninja thực hiện trước đây, cô vốn giữ vai trò đồng minh của Ryu và âm thầm theo dõi, thu thập thông tin trợ giúp cho chàng siêu ninja khi cần thiết. Vốn là một nữ ninja (kunoichi) nên phong cách chiến đấu uyển chuyển và nhẹ nhàng hơn Ryu, với những chiêu thức riêng, nhẫn thuật riêng với vũ khí đặc trưng là cặp kiếm ngắn có thể ra đòn nhanh như điện xẹt. Nhân vật thứ hai mà người chơi được hội ngộ là Momiji vốn là một trong những thành viên của phái Ninja Hayabusa. Với vũ khí sử dụng là cây thương dài, các đòn thế của Momiji khá dũng mãnh khi thi triển trên không. Nhân vật cuối cùng mà người chơi được tiếp xúc và điều khiển sẽ là cô nàng thợ săn quỷ (Fiend Hunter) – Rachel với vũ khí là cây rìu chiến War Hammer khổng lồ. Tuy tốc độ ra đòn của nhân vật này chậm nhất trong ba nhân vật phụ góp mặt, nhưng uy lực của các đòn thế mà cô tạo ra lại khiến đối phương phải kiêng nể bởi "trúng đòn nào, thấm đòn đó". Tuy thời gian xuất hiện của ba nhân vật này trong phần chơi theo cốt truyện chỉ vẻn vẹn trong ba màn chơi lớn nhưng cũng đem đến những trải nghiệm mới đầy thú vị.

Độ khó cao luôn là điểm đặc trưng của dòng game NG và NGS 2 cũng không phải là trường hợp ngoại lệ. Đáng chú ý là độ khó dù cao nhưng được sắp xếp rất hợp lý và thử thách thực sự chứ không gây mất cân bằng vô lý như nhiều game khác. Các đối thủ gặp trong game đều xứng tầm với các nhân vật mà người chơi nắm quyền điều khiển, khi tất cả đều rất linh hoạt, mạnh mẽ và đòn chiến đấu rất đa dạng, như lũ chó săn với tốc độ nhanh như tên bắn luôn tấn công thành bầy bằng những chiếc phi tiêu dạng dao găm trên miệng. Hay những tên ninja Nhện Đen có tinh thần tấn công rất quả cảm, chẳng hạn chúng vẫn ném phi tiêu, hoặc ghì chặt người Ryu để tự sát bằng bom nổ dù chân, tay đã lìa ra khỏi cơ thể.

Tuy nhiên, đỉnh điểm nhất của NGS 2 cũng như dòng game NG nói chung vẫn chính là những màn đấu trùm hấp dẫn và thử thách tột cùng hoành tráng, khi đối thủ mà người chơi phải đối mặt luôn là những quái nhân với thân pháp nhanh nhẹn, hình dạng to gấp hàng chục lần các nhân vật mà họ điều khiển. Trong bản chơi lần này, người chơi sẽ được diện kiến thêm nhiều con trùm mới như tượng phật khổng lồ (Buddha Statue), tượng nữ thần Tự do của Mĩ (Statue of Liberty) với cảm xúc mới lạ và khó quên.

Sau khi hoàn thành xong phần chơi chính, game còn cho phép người chơi dọt lại những cảnh chơi yêu thích qua phần Chapter Challenge. Ở phần chơi này thành tích của game thủ sau khi hoàn tất mỗi màn chơi sẽ được máy ghi nhận và đánh giá bằng hệ thống tính điểm - Karma Scoring và từ đây dùng để so sánh với các cao thủ khác từ khắp nơi trên thế giới. Tuy nhiên, đặc biệt hơn cả ở NGS 2 lần này chính là chế độ Team Mission Mode cho phép người chơi có thể bắt cặp ngẫu nhiên với một bạn chơi khác từ khắp nơi trên thế giới hoặc với máy để giải quyết các cảnh chơi trong phần cốt truyện hoặc được thiết kế đặc biệt cho chế độ này. Điều thú vị là trong phần chơi này, người chơi sẽ được lựa chọn bất kỳ các nhân vật đã điều khiển trong phần chơi đơn như Ryu, Rachel, Ayane hay Momiji với nhiều phục trang phụ kiện lạ mắt khác nhau. Ở mục chơi này, ngoài việc tính điểm để so sánh với các bạn chơi khác, lưu lại những pha chiến đấu xuất thần của mình và đồng đội để đúc kết kinh nghiệm cho những lần chơi sau, người chơi còn có thể bắt gặp những tình huống độc đáo mà nếu chỉ thưởng thức phần chơi đơn thì không thể cảm nhận được. Chẳng hạn khi lâm trận bạn có thể nhờ đồng đội cứu sống hay cùng họ phối hợp thực hiện các đòn Ultimate Technique, Ninpo với uy lực vô song. Sự xuất hiện ấn tượng của Team Mission Mode đã giúp giá trị chơi lại của NGS 2 nâng lên một tầm cao mới và khẳng định sự vượt trội của phiên bản này khi so sánh với người anh em NG 2 nói riêng và toàn bộ các bản game trước của NG nói chung.

HÌNH ẢM CHẤP CẢNH

Đổ bộ lên PS3 với kết cấu phần cứng nhỉnh hơn so với Xbox 360 nên NGS 2 cũng có những cải tiến kỹ thuật đáng kể. Dễ thấy nhất là phiên bản NGS 2 chạy trên độ phân giải 720p vốn cao hơn khi so sánh với 585p của bản game NG 2. Không có gì lạ khi môi trường game giờ đây trở nên trau chuốt, sống động và bóng bẩy hơn hẳn và không còn hiện tượng răng cưa kém thẩm mĩ nữa. Mặt khác, nhờ điều chỉnh lại hợp lý số lượng nhân vật xuất hiện trong một cảnh chơi nên hiện tượng khung hình trồi sụt không còn diễn ra như cơm bữa nữa dù việc nạp cảnh chơi hay truy cập hoặc thoát khỏi các menu chứa đồ, mua bán nâng cấp vũ khí vẫn còn diễn ra khá chậm. Phần âm thanh trong game có chất lượng "đỉnh" với những đoạn nhạc nền mãnh liệt cùng các hiệu ứng mang chất của một tác phẩm điện ảnh hàng đầu.

Đáng tiếc là vấn đề về góc quay, như bất ổn định và không linh hoạt ở những khung cảnh chật hẹp, kẻ thù đông hay những trận đụng độ với những trùm quá lớn, vẫn còn ám ảnh, làm "điên" đầu người chơi ở phiên bản này. Tuy nhiên, không thể phủ nhận đây gần như là lỗi thường gặp và là vấn đề nan giải chung ở những game hành động góc nhìn thứ ba có tiết tấu nhanh như NGS 2.

ĐÁNG MẶT ANH HÀO

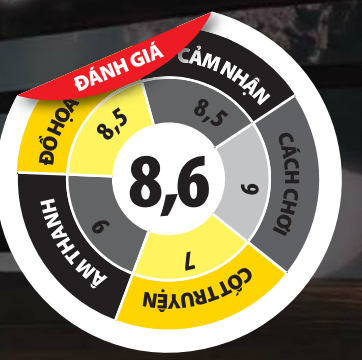
Ngoại trừ vài khuyết điểm không đáng có đã đề cập ở trên, NGS 2 một lần nữa đã thỏa mãn cơn khát cho những game thủ sở hữu máy PS3 khi đem đến cho họ cơ hội tung hoành cùng với chàng siêu ninja được yêu thích Ryu Hayabusa. Việc nâng cấp lại hai mảng nghe nhìn cùng vô số những bổ sung và chỉnh sửa hợp lý đã khiến NGS 2 vượt ngoài khuôn khổ của một tái bản thông thường, xứng đáng nằm trong bộ sưu tập game không thể bỏ qua với bất kỳ game thủ nào sở hữu PS3.

NGỌC NHI

ƯU:
- Nhiều bổ sung sáng giá.
- Giá trị chơi lại cao.
- Tiết tấu hành động nhanh, lôi cuốn.
- Âm sắc trau chuốt hơn hẳn so với bản chơi gốc.

KHUYẾT:
- Thời gian nạp cảnh chơi, truy xuất hay thoát khỏi menu chứa đồ, mua sắm vẫn còn chậm.
- Góc quay còn nhiều hạn chế.

ESRB (Nội dung):
• Máu và Đâm chém • Ăn mặc "thiếu vải" • Chủ đề Kích động • Bạo lực



PHÁT HÀNH: BAL Holding Ltd | **PHÁT TRIỂN:** Boolat Games | **THỂ LOẠI:** Platform | **HỆ MÁY:** PS3 | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 15/10/2009 | **ESRB (TUỔI):** Everyone

Truyền Thuyết Cây Thần

Một ngày nọ, trong khi cùng bạn du hành trên khinh khí cầu, Raph kéo nhầm cần gạt khiến động cơ ngưng hoạt động. Khinh khí cầu đâm vào một cây thần khổng lồ, nơi có một bộ tộc bí ẩn đang sinh sống. Cả nhóm chưa kịp hoàn hồn thì cô bạn gái của Raph lại bị một con quái điểu bắt đi. Thế là Raph bắt đầu chuyến phiêu lưu khám phá cây thần để giải cứu bạn gái, đồng thời thu thập những vật liệu cần thiết để sửa chữa khinh khí cầu.

Dĩ nhiên anh chàng hậu đậu Raph không thể tự mình làm nên chuyện nếu không có sự hỗ trợ của thiết bị kỳ lạ có cái tên dài ngoằng: Gyroscopic Exploration Multi-dimensional Multi-terrain Apparatus (GEMMA). Khi các game platform đang mất dần vị thế và các game mới ra luôn cần các yếu tố mang tính sáng tạo để tìm được chỗ đứng trong lòng game thủ. Mang hình dáng như một con vụ, GEMMA là một cỗ xe đặc biệt mà người chơi có thể điều chỉnh tốc độ xoay nhanh hay chậm bằng 2 nút R2 và L2. Khi tốc độ xoay càng nhanh thì Raph có thể nhảy càng cao và xa hơn nhưng lại khó điều khiển và dễ rơi ra khỏi đường đi. Khi gặp những tên địch cũng được trang bị những cỗ xe như bạn, cách tốt nhất là tăng tốc và đẩy chúng ra khỏi đường đi để tiêu diệt. GEMMA cũng có khả năng đẩy và hút một số thùng gỗ hoặc khối đá, giúp giải quyết các câu đố trong game. Chỉ có điểm hơi bất tiện là để tăng tốc cho GEMMA, người chơi phải liên tục nháy cò R2 thay vì ấn luôn, điều này khiến bạn dễ luống cuống khi phải thao tác cùng lúc nhiều việc như vừa tăng tốc vừa nhảy hay xử lý các tên địch.

Nhiên liệu là thứ quan trọng nhất để giúp GEMMA hoạt động và chúng sẽ vơi dần. Tuy nhiên, người chơi có thể dễ dàng tìm thấy nguồn bổ sung qua các giọt nguyên liệu nằm khắp nơi trong màn chơi.

Ý tưởng về cỗ xe GEMMA khá độc đáo nhưng những phương diện khác của Topatoi lại không được như vậy. Game khá ngắn với chỉ 7 màn chơi theo cốt truyện và 10 màn chơi thêm. Các màn chơi trong Topatoi bị trùng lặp khá nhiều trong ý tưởng thiết kế nên càng về sau càng mất đi tính hấp dẫn. Các thử thách trong game không quá hóc búa, chỉ đơn thuần là kích hoạt vài công tắc, nhảy qua các chướng ngại vật hay đụng đầu với vài địch thủ tẻ nhạt. Dù game đã có bổ sung thêm phần chơi nhiều người split-screen, nhưng điều này khá dư thừa bởi việc kiếm được 1 người đủ kiên nhẫn để ngồi chơi game cũng đã khá khó khăn.

Đồ họa trong game là một nỗi thất vọng lớn. Vẫn biết không thể đòi hỏi quá nhiều từ các game nhỏ tải về từ trên PlayStation Store như Topatoi, nhưng người chơi vẫn khó lòng "tiêu hóa" nổi những hình ảnh thô cứng và thiếu sinh động trong game. Nhân vật Raph đầy góc cạnh và gương mặt vô hồn trông như con rối gỗ, trong khi đó những cư dân trên cây thần được thiết kế xấu một cách khó tả. Cảnh nền và các hiệu ứng đặc biệt có chất lượng chỉ nhỉnh hơn chút đỉnh những game trên máy PS1 xa xưa. Thêm vào đó là phần nhạc nền nhạt nhẽo và thiếu điểm nhấn càng "tôn vinh" một màn trình diễn đầy thất vọng và đáng quên nhất!

Chuyến phiêu lưu của Raph rõ ràng đã thất bại và dấu ấn nó để lại đậm nét đến độ đủ làm chùn tay những ai có ý định thử qua những phiên bản tiếp theo.

TIỂU LÝ

ƯU
- Cỗ xe GEMMA độc đáo.

KHUYẾT
- Thiết kế màn chơi nghèo ý tưởng.
- Đồ họa xấu và âm thanh dở.

ESRB (Nội dung)
.... (bổ sung sau)

PHÁT HÀNH: Hudson Entertainment | **PHÁT TRIỂN:** Backbone Entertainment | **THỂ LOẠI:** Chiến Thuật | **HỆ MÁY:** PS3, Wii, Xbox360 | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 05/11/2009 | **ESRB (TUỔI):** Everyone

CHIẾN TRANH TƯƠNG LAI

MILITARY MADNESS
NECTARIS

MM đặt bối cảnh ở thế giới tương lai vào năm 2187. Những tội phạm đang bị giam giữ trên Mặt Trăng đã nổi loạn, thành lập đế chế Xenos và ra sức tăng cường vũ trang để trả thù những người đã đày ải mình. Phát hiện âm mưu, lực lượng Trái Đất Union Forces tấn công phủ đầu để dập tắt hiểm họa này. Các trận chiến ác liệt bắt đầu bùng nổ.

Từ khi ra mắt trên hệ máy Turbo Grafx-16 năm 1990 tới nay, tựa game Military Madness đã lần lượt được tái bản trên nhiều hệ máy khác nhau.

Mỗi màn chơi chiến thuật theo lượt trong MM có 2 cách để chiến thắng: tiêu diệt hết quân địch hoặc chiếm được căn cứ chính của chúng. Bản đồ game được thiết kế theo dạng lưới với các ô lục giác sắp xếp cạnh nhau, khiến mỗi đơn vị có thể bị tấn công cùng lúc từ 6 hướng nên khả năng "bại trận" là khá cao nếu chiến đấu đơn độc. Bố trí các đơn vị liên hoàn, cùng với địa hình đồi núi và cao điểm sẽ giúp tăng sức chiến đấu.

Các đơn vị bộ binh có hỏa lực và giáp yếu nên hầu như vô dụng trong các trận chiến, nhưng lại đóng vai trò quan trọng trong việc bành trướng và xâm chiếm các nhà máy chế tạo khí tài trong game. Do MM không có yếu tố khai thác tài nguyên và sản xuất lính nên việc chiếm được các nhà máy để có thêm được vài đơn vị mới là nguồn bổ sung quan trọng. Hơn thế, các đơn vị bộ binh còn có thể xâm nhập căn cứ chính của đối phương giúp kết thúc trận chiến nhanh chóng. Bạn chỉ cần nghi binh hút hỏa lực địch về một phía và cho một đơn vị bộ binh vòng ra sau để tập kích bất ngờ. Đây là chìa khóa để giành chiến thắng trong một số màn chơi mà quân số địch áp đảo.

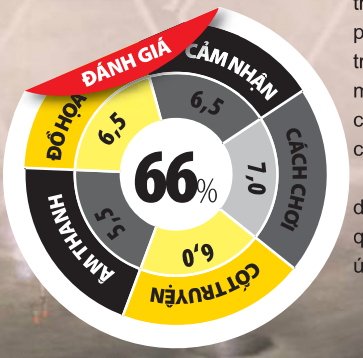
Đóng vai trò chính trong chiến trận là các đơn vị xe tăng, pháo, súng phòng không và máy bay. Các chỉ số đối đất, đối không, phòng thủ và di chuyển của từng đơn vị được hiển thị khá rõ ràng. Do các đơn vị có thể quay về nhà máy để hồi phục lượng "máu" (tối đa là 8) bị mất nên chiến thuật thường được sử dụng là tập trung tiêu diệt một vài đơn vị quân địch và sau đó rút về căn cứ rồi lại tấn công. Cuối cùng là các Commander, những cỗ máy hủy diệt trong các màn chơi multiplayer.

Trí tuệ nhân tạo (A.I) luôn biết ưu tiên tập trung tiêu diệt các đơn vị bộ binh hoặc các đơn vị còn ít máu của bạn. Điều này khiến một số màn chơi tương đối khó và cần phải thử sai vài lần mới có thể chiến thắng được. Ngoài phần chơi campaign theo cốt truyện, game còn hỗ trợ chơi multiplayer tối đa 4 người trên cùng một máy và cả phần chơi co-op online.

Đồ họa của game được dựng lại trên nền 3D không quá nổi bật, nhưng cũng đáp ứng được tiêu chuẩn của một game thông thường trên các máy chơi game hiện nay. Phần âm thanh được cải tiến đôi chút so với nguyên bản nên có chất lượng vừa phải.

Trong thời buổi các game chiến thuật theo lượt ngày càng khan hiếm, MM phần nào thỏa mãn được nhu cầu của các fan thể loại này. Tuy không thật hoàn thiện nhưng tựa game này có chất lượng khá và đáng để chơi.

NGUYỄN QUÂN



ƯU
- Tính chiến thuật cao.
- Hỗ trợ chơi multiplayer (nhiều người chơi) và online (qua Internet).

KHUYẾT
- Một số màn chơi tương đối khó.

ESRB (Nội dung)
.... (bổ sung sau)

ASSASSIN'S CREED II

Bí mật Vườn Địa Đàng

Assassin's Creed 2 đã thành công khi khắc phục được những khiếm khuyết và phát huy những thế mạnh ở phiên bản đầu tiên để xứng đáng với danh hiệu siêu phẩm.

ASSASSIN'S CREED 2	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
THỂ LOẠI	Phiêu lưu / Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	17/11/2009
ESRB (TUỔI)	Mature

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Nước Ý thời kỳ Phục Hưng là thánh địa cho sự hồi sinh và phát triển rực rỡ của các ngành khoa học và kỹ thuật. Nhưng đằng sau đó là một hậu trường chính trị cũng sôi sục không kém với đầy rẫy những âm mưu và dối trá, máu và hận thù, tạo nên những cuộc tranh giành quyền lực khốc liệt. Một môi trường như thế là bối cảnh lý tưởng để Ubisoft đặt nền tảng phát triển Assassin's Creed 2 (AC2), phiên bản tiếp theo cho dòng game mang nhiều kỳ vọng của Ubisoft. Với chi phí đầu tư và đội ngũ nhân lực hơn gấp nhiều lần so với Assassin's Creed (AC), đây là một canh bạc lớn của hãng game này nhằm nâng tầm cho thương hiệu tâm huyết, sau phiên bản đầu tiên được đánh giá là đưa ra ý tưởng hấp dẫn nhưng chưa khai thác hiệu quả.

Hồi ức quá khứ

AC2 đưa người chơi quay trở lại thời điểm ngay sau các sự kiện diễn ra trong AC. Vào năm 2012, anh chàng Desmond Miles vẫn đang bị tổ chức Abstergo Industries giam giữ để buộc tham gia vào dự án Animus. Mục tiêu của dự án này là làm sống lại những ký ức quý giá của tổ tiên Desmond là thích khách huyền thoại Altair, để lần tìm tung tích báu vật mang tên Piece of Eden có quyền năng vô song. Từ xưa báu vật này đã là trung tâm tranh giành giữa một bên là tổ chức Assassins và một bên là các hiệp sĩ Knights Templar mà Abstergo là những hậu duệ hiện đại của họ.

Được sự giúp đỡ của Lucy, một thành viên dự án Animus, Desmond đã trốn thoát khỏi Abstergo để đến ẩn náu trong bản doanh của các thành viên Assassins thời hiện đại. Sử dụng phiên bản cải tiến 2.0 của cỗ máy Animus, Desmond lại được đưa về quá khứ của một cụ tổ khác là Ezio Auditore da Firenze, người đồng thời cũng thuộc dòng dõi Altair. Sinh ra trong một gia đình quý tộc tại Firenze vào nửa sau thế kỷ XV, đến tuổi trưởng thành Ezio phải chứng kiến cả cha, anh và em trai bị xử tử trong một vụ án oan. Đứng sau âm mưu đó là một tổ chức mờ ám gồm các hiệp sĩ Knights Templar liên kết với giới tăng lữ biến chất. Trở thành một thích khách để trả thù những kẻ đã tàn phá gia đình mình, Ezio khám phá và lần theo những manh mối mà Altair để lại để giải mã bí mật về Vườn Địa đàng Eden, nơi chứa đựng nguồn gốc hình thành và nguy cơ diệt vong trong tương lai của cả nhân loại.

Khắc phục khiếm khuyết

Sau khi AC ra mắt năm 2007, số lượng lời phê bình tựa game này không phải là nhỏ. Ubisoft quả là biết lắng nghe những ý kiến phản hồi của người chơi để khắc phục những khuyết điểm đã mắc phải. Có lẽ điểm gây thất vọng nhiều nhất ở AC chính là hệ thống nhiệm vụ trùng lắp được dẫn dắt bởi một cốt truyện hơi nhạt nhẽo. Có cảm giác toàn bộ game

Một trận ác chiến

như là một chuỗi nhiệm vụ riêng lẻ cùng mô-típ được gắn kết với nhau bởi thứ keo không được "dính" cho lắm là cốt truyện. Với AC2, Ubisoft tuân theo một chiến lược phát triển khác hẳn. Hãng dày công xây dựng một cốt truyện có chiều sâu và hấp dẫn, sau đó "đính" lên từng nhiệm vụ đặc sắc, có mối liên kết mật thiết với nhau. Với cốt truyện bám sát chiều dài 40 năm trong cuộc đời của Ezio, từ một cậu bé mới sinh đến lúc trở thành một thích khách huyền thoại, người chơi có dịp được chiêm nghiệm những ký ức hào hùng nhất của nhân vật này.

Chính vì vậy mà hệ thống nhiệm vụ trong AC2 vừa phong phú, hấp dẫn lại không trùng lắp. Tuy ý tưởng chủ đạo của các nhiệm vụ vẫn là ám sát nhưng cách phát triển ý tưởng lại khác nhau hoàn toàn khiến người chơi khó có thể chỉ ra điểm trùng nhau giữa chúng. Đó có thể là một cuộc tấn công trực diện với cả toán quân và hạ gục đối thủ sau một trận đấu kiếm ác liệt, hay là một màn ám sát công khai một mục tiêu giữa thanh thiên bạch nhật nhằm thị chúng. Hoặc cũng có những nhiệm vụ yêu cầu bạn lén lút đột nhập, ám sát đối thủ, và sau đó rút lui không để lại dấu vết như một bóng ma. Tất cả những cách thể hiện trên đã đưa người chơi trải qua các cung bậc cảm xúc khác nhau mà không phải game nào cũng làm được.

Trổ tài bơi lội

Không chỉ có thế, do được thiết kế theo lối chơi mở nên AC2 còn có một hệ thống nhiệm vụ phụ cũng phong phú không kém hệ thống nhiệm vụ chính theo cốt truyện. Người chơi có thể nhận các nhiệm vụ phụ như truy tìm các kho báu ẩn, thực hiện các hợp đồng ám sát thuê, thi tài leo trèo hay giúp đỡ các nhân vật NPC. Các nhiệm vụ phụ sẽ đem đến cơ hội cho người chơi khám phá hết mọi ngóc ngách trong AC2 và kéo dài thêm thời lượng chơi cho game hấp dẫn này.

Một yếu điểm khác ở AC là bạn dễ dàng bị gameover mỗi khi Altair rơi xuống các vũng nước dù nông hay sâu, nhưng với AC2 người chơi không lâm vào cảnh đó nữa do Ezio bơi lội rất thành thạo. Tuy nhiên vẫn còn bất hợp lý khi Ezio là người duy nhất có được khả năng này, tất cả nhân vật còn lại hầu như không ai có thể bơi lội, kể cả những NPC chèo thuyền trên các con kênh đào ở thành phố Venezia. Điều này đem đến rất nhiều lợi thế cho Ezio trong những trận chiến diễn ra ven các bờ sông, tên lính nào không may xảy chân ngã xuống là bạn lại đỡ tốn công giải quyết, hay khi thất thế Ezio chỉ cần nhảy xuống các dòng sông hay con kênh là trốn thoát khỏi mọi sự truy đuổi.

Biệt tài thích khách

Khả năng leo trèo và các pha hành động ám sát là hai thế mạnh tạo nên thương hiệu cho AC và Ubisoft không bỏ qua cơ hội để tiếp tục khẳng định ưu thế này. Khả năng leo trèo của Ezio qua phiên bản AC2 đã cao hơn Altair một bậc. Nếu Altair có thể tận dụng bất cứ gờ mấu dù rất nhỏ nhô ra trên tường để leo đến đỉnh những tòa tháp cao chọc trời thì Ezio cũng có thể làm được điều đó với tốc độ còn nhanh hơn. Hơn thế nữa, Ezio còn có thể tung mình lên cao và nhanh tay bám vào các gờ nhô ra để tiếp tục leo lên cao, điều mà Altair chưa thể làm được trong AC. Ezio trở thành nhân vật có tài năng leo trèo không kém gì Nathan Drake trong loạt game Uncharted và sẽ cống hiến cho người chơi những pha hành động mang lại sự hồi hộp và cảm giác mạnh nhất.

Khả năng trà trộn và ẩn nấp vào đám đông dân chúng của Ezio được bổ sung thêm một số tính năng mới thú vị. Đám đông tấp nập trên đường đi tạo môi trường lý tưởng để Ezio có thể tiếp cận mục tiêu cần ám sát mà không hề đánh động hắn. Để đánh lạc hướng các tên lính canh, người chơi cũng có thể rải tiền ra đất để khiến đám đông hỗn loạn, cũng có thể thuê các ả vũ công đường phố, hay các tay du thủ du thực thu hút sự chú ý của lính canh để lẻn qua một cách êm thấm. Game có một thanh báo động mức độ gây nghi ngờ của Ezio, nếu như người chơi có những hành động lộ liễu thì thanh này sẽ tăng dần lên kéo theo sự chú ý của các tên lính dành cho bạn tăng theo khiến bạn dễ bị phát hiện khi trà trộn. Để giảm bớt thanh báo động, người chơi có thể tìm và phá hủy các bản cáo thị cũng như "hối lộ" cho những kẻ đưa tin một món tiền là xong.

Biệt tài ám sát của Ezio cũng được nâng cấp đáng kể. Được trang bị hai lưỡi dao nhỏ giấu ở hai tay, nhân vật này nay đã có thể ra tay hạ sát hai mục tiêu cùng lúc một cách ngoạn mục. Ngoài loại dao thông thường, Ezio còn được trang bị thêm loại dao tẩm độc có thể khiến mục tiêu bị tấn công phát cuồng quay sang tấn công các đồng đội trước khi mất mạng. Các cách thức ra tay cũng đa dạng hơn, khi người chơi có thể ẩn nấp trong các đống rơm, chờ mục tiêu đi qua và chộp lấy hắn, hay nhảy từ trên cao xuống và ra tay cùng lúc, cũng như bám mình trên các vách tường và tóm lấy mục tiêu trên cao quẳng xuống đất. Ubisoft đã đưa Ezio lên "đẳng cấp" thích khách cao hơn hẳn Altair và hầu như không có đối thủ xứng tầm trong số các game cùng chủ đề hiện nay.

Các trận chiến ác liệt

Không chỉ chăm chút đến yếu tố hành động lén lút và ám sát, AC2 còn tái hiện lại sống động các trận đấu kiếm ác liệt và nảy lửa giữa Ezio và các đối thủ. Các đối thủ mà người chơi chạm trán đa dạng hơn, từ những tên cung thủ trang bị vũ khí và giáp nhẹ có khả năng leo trèo và đuổi theo bạn trên nóc những tòa nhà cao ngất, cho đến những tên lính được trang bị giáp trụ và vũ khí hạng nặng, với những đòn đánh khó chống đỡ. Có cả những tên được trang bị giáo dài rất nhanh nhẹn và linh hoạt, gây nhiều khó khăn cho bạn khi đụng độ. Tâm lý của các tên lính được thiết kế rất "người", thậm chí một số tên còn biết hoảng sợ bỏ chạy khi chứng kiến người chơi hạ gục nhiều đồng đội, chứ không mải mê lao đầu vào như những con thiêu thân giống phiên bản trước.

Dĩ nhiên trong các trận chiến như thế bạn không thể trong chờ vào những lưỡi dao chuyên dụng nhỏ bé gắn vào tay để ám sát mà phải cần tới những thứ vũ khí lợi hại hơn. Ngoài thanh trường kiếm và dao găm là vũ khí tùy thân giống phiên bản trước, Ezio còn được trang bị thêm một số công cụ hỗ trợ khác như bom khói, phi dao hay súng gắn trên tay có tầm sát thương xa, nhưng cơ số đạn ít và độ chính xác không cao. Các loại kiếm hay dao

Biểu diễn bay lượn

Một mũi tên, hai con nhạn

găm có thể mua được từ các tiệm rèn vũ khí với giá tiền khác nhau tùy thuộc vào các chỉ số sát thương, tốc độ hay phản đòn cao thấp. Kể cả giáp trụ cũng có thể mua được từ các tiệm rèn, giúp người chơi nâng cao khả năng phòng thủ, nhưng cũng như vũ khí, các loại giáp trụ này cần phải sửa chữa sau một thời gian sử dụng. Vũ khí của các tên lính rơi ra cũng có thể được người chơi nhặt lấy và sử dụng, nhưng chỉ có giá trị tạm thời và bạn không thể mang mãi theo mình được.

Với các đòn liên hoàn, các chiêu né tránh, khóa đối thủ và phản đòn học được từ khá sớm, các trận đấu kiếm trở thành một điểm hấp dẫn của game. Những chiêu thức mang dáng vẻ thanh thoát, uyển chuyển và đẹp mắt của những tay kiếm sĩ thượng thừa. Những đòn tấn công tới tấp như vũ bão, những chiêu phản đòn lợi hại có thể tiêu diệt lập tức đối thủ nếu tung ra đúng lúc, hoặc những đòn khóa đối thủ rồi kết liễu hoặc ném về phía đồng bọn để vô hiệu hóa cả hai xuất hiện khá thường xuyên trong game. Một tính năng mới được bổ sung vào AC2 là người chơi có thể dùng tay không đoạt lấy vũ khí trong tay đối thủ và sau đó dùng chính vũ khí ấy hạ gục hắn. Cùng với số lượng vũ khí phong phú, Ubisoft cũng bổ sung hệ thống chiêu thức kết liễu đẹp mắt và đồ sộ không kém để luôn đem lại cho người chơi những trận chiến hấp dẫn nhất.

Tái hiện nước Ý thời Phục Hưng

Đến với AC2, người chơi sẽ có dịp rảo bước trong những đô thành tráng lệ của nước Ý thời Phục Hưng với những kiến trúc đồ sộ và đẹp mắt. Các thành thị Firenze, Venezia, hay Romagna được tái hiện lại với dáng vẻ chính xác như trong quá khứ. Từ các nhà thờ với mái vòm và tòa tháp cao vút cho đến các kiến trúc còn lại đều rất chi tiết, các hiệu ứng ánh sáng, ổ bóng cũng như mặt nước được thực hiện công phu và chân thật. Ngoài nhân vật chính Ezio được thiết kế rất đẹp mắt và ấn tượng thì đám đông dân cư còn lại cũng được thiết kế không quá tệ và có số mẫu nhân vật tương đối nhiều nên ít trùng lặp. Cả những chi tiết nhỏ như quần áo của Ezio ướt sũng khi gặp nước và sau đó khô dần cũng được Ubisoft để tâm đến, chứng tỏ sự công phu của họ trong việc thiết kế. Giữa những khu thị tứ đông đúc, cả đám đông hàng trăm người xuất hiện cùng lúc nhưng game vẫn chạy rất mượt và không hề gặp hiện tượng giật khung hình. Khi di chuyển qua lại giữa các thành phố, game sẽ tốn chút thời gian để nạp bản đồ mới, nhưng sau đó người chơi có thể tự do di chuyển giữa các khu vực trong thành phố rộng lớn mà không cần phải load game nữa, một điểm mạnh tiếp tục được phát huy từ AC.

Phần âm thanh của AC2 cũng tạo được ấn tượng với các đoạn nhạc nền mê hoặc và các hiệu ứng âm thanh chân thật. Đảm nhận phần lồng tiếng cho các nhân vật là những chuyên gia tài năng như Nolan North (Desmond) hay Kristan Bell (Lucy) nên có chất lượng rất cao. Ngoài phần lồng tiếng chuẩn mực, AC2 còn có thêm phần phụ đề (điều mà bản đầu tiên không có) giúp người chơi dễ nắm bắt các sự kiện diễn ra trong game hơn.

Ưu:
- Cốt truyện có chiều sâu
- Hệ thống nhiệm vụ chính và phụ phong phú.
- Các pha hành động hấp dẫn.
- Đồ họa xuất sắc.

Khuyết:
- Một số điểm còn bất hợp lý.

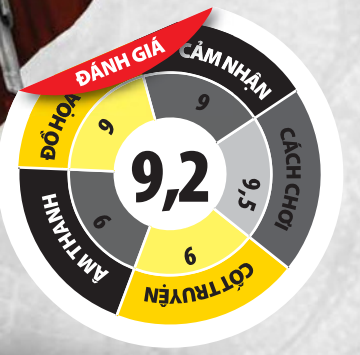
ESRB (Nội dung):
- Máu
- Bạo lực Cảng thẳng
- Nội dung Tình dục
- Ngôn từ thiếu văn hóa

Đại thành công

Cuối cùng thì canh bạc mạo hiểm của Ubisoft cũng giành được thành công vang dội khi AC2 nhận được rất nhiều ý kiến phản hồi tích cực đến từ các game thủ lẫn các nhà phê bình game. Đây không phải là sự ngẫu nhiên mà đó là kết quả của những nỗ lực hết mình nhằm khắc phục các khiếm khuyết và phát huy những ưu điểm từ phiên bản trước của Ubisoft để cho ra đời một tựa game xuất sắc. Không có gì đáng ngạc nhiên khi AC2 lần lượt có mặt trong các giải bình chọn game hay nhất năm do các tạp chí Game uy tín tổ chức, điều đó là hoàn toàn xứng đáng.

XUÂN QUANG

Cú nhảy từ thần



DRAGON BALL RAGING BLAST

Ngọc rồng thịnh nộ

TÊN GAME: Dragon Ball: Raging Blast	**PHÁT HÀNH:** Namco Bandai	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 10/11/2009	**HỆ MÁY:** Xbox 360
THỂ LOẠI: Đối kháng	**PHÁT TRIỂN:** Spike	**ESRB (TUỔI):** Everyone 10+	

Trong tất cả các bộ truyện tranh/phim hoạt hình Nhật Bản (manga/anime), được chuyển thể thành game nhiều nhất chính là bộ truyện Dragon Ball – Bảy Viên Ngọc Rồng của tác giả Akira Toriyama. Những tựa game dựa theo bộ truyện tranh nổi tiếng toàn cầu này không năm nào là không có ít nhất 2, 3 game mới xuất hiện trên kệ đĩa.

Mặc dù đa phần trong số đó đều là những game đối kháng, nhưng các fan hâm mộ Bảy Viên Ngọc Rồng toàn thế giới vẫn đón nhận các game Dragon Ball một cách khá nồng nhiệt. Đặc biệt trong số đó là các game của 2 hãng phát triển Dimps và Spike. Nếu năm ngoái đã có tựa game Dragon Ball Z: Burst Limit của Dimps đánh dấu sự xuất hiện của Dragon Ball trên PS3 và Xbox 360, thì năm nay đến lượt Spike "xuất binh" với Dragon Ball: Raging Blast (DBRB).

Tái hiện những trận chiến kinh điển

"Hạt nhân" của phần chơi đơn trong DBRB là Dragon Battle Collection. Dù dựa nhiều vào nội dung của bộ truyện, nhưng gọi đây là phần chơi cốt truyện thì e rằng không chính xác. Vì thực sự phần chơi này chỉ là tập hợp những trận đấu riêng lẻ, tổng hợp từ những trận đánh chính đã xảy ra trong bộ truyện, mà không hề được kết nối lại thành một tổng thể duy nhất. Phần chơi này bao trùm nội dung của bộ truyện từ đoạn kể về sự xâm lăng của người Saiya (Raditz, Nappa và Vegeta) xuống Trái đất, cuộc chiến trên

hành tinh Namek với Frieza, sự xuất hiện của các robot của tiến sĩ Gero và trận chiến với Cell, cho đến phần cuối cùng của bộ truyện là trận đánh với Majin Buu. Bên cạnh đó, còn có thêm nội dung của các phim ngoại truyện như câu chuyện về Burdock (cha của Son Goku) và Siêu Saiya hủy diệt Broly. Do bám sát vào nội dung truyện và phim nên các trận đánh đưa người chơi vào vai nhân vật đã chiến thắng thực sự trong kịch bản. Chẳng hạn bạn sẽ vào vai con robot mập số 19 và mục tiêu là… hạ gục Son Goku vì trong truyện, Goku do bị bệnh nên dù biến thành Siêu Saiya nhưng vẫn thua con robot này. Quả là một sự xếp đặt rất hợp lý và tôn trọng nguyên tác của đội ngũ làm game.

Chưa hết, phần chơi đơn còn có những trận đấu rất thú vị do… chính những nhà làm game nghĩ ra (tức chưa bao giờ xảy ra trong truyện và phim) như Vegito (Goku và Vegeta kết hợp bằng bông tai) đấu với Gogeta (Goku và Vegeta hợp nhất bằng điệu múa Fusion) hay trận đấu giữa Son Gohan và Son Goten với… ông nội của họ là Burdock (vốn đã chết từ trước khi Son Goku sơ sinh xuống Trái Đất).

Phần chơi đơn đóng vai trò quan trọng trong việc mở thêm những nhân vật mới cho game. Tổng cộng game có gần 50 nhân vật cho người chơi lựa chọn. Nếu tính luôn cả những trạng thái biến thân của nhân vật, như Siêu Saiya cấp 1, 2, 3, các hình thái biến hóa của Frieza, Cell và Majin Buu… thì số lượng nhân vật còn tăng lên gấp nhiều lần. Bên cạnh đó, nếu bạn tích lũy đủ các ngôi sao khi chơi lại những nhiệm vụ đã hoàn thành và thực hiện những yêu cầu đề ra, bạn có thể mở thêm những thứ "râu ria" như các trang phục mới, nhạc nền, các đoạn đối thoại mới, thậm chí có thêm những trận đấu ẩn hoàn toàn mới, làm phong phú hơn cho game

Bên cạnh phần chơi đơn, đương nhiên DBRB không thể thiếu các phần chơi quen thuộc khác vốn có của một game đối kháng như đấu với người hoặc máy, tham gia giải đấu Thiên Hạ Nhất Võ Đạo Hội (hỗ trợ đến 16 người chơi luân phiên trên cùng một máy), đấu với bạn bè qua mạng hay tham gia các trận đấu bị ảnh hưởng bởi những điều kiện nhất định do người chơi đặt ra, cũng như phần tinh chỉnh võ công, chiêu thức cho các nhân vật mà bạn chọn…

Nói chung, ngoài cách thể hiện lạ mắt của phần chơi đơn, DBRB không có tính năng nào đặc biệt mới lạ trong các mục chơi khác.

Đậm chất hành động

Các trận chiến được thể hiện trong DBRB về cơ bản không khác mấy so với các game Dragon Ball thuộc dòng Budokai Tenkaichi của Spike trước đó. Môi trường hoàn toàn 3D, các nhân vật được dựng bằng kỹ thuật cel-shade mang hình hài rất giống trong truyện, có thể di chuyển, bay lượn tự do trong phạm vi màn đấu và chiến đấu với nhau bằng các thế võ cận chiến hoặc các tuyệt chiêu hùng mạnh của riêng từng người. Kiểu chiến đấu trong DBRB không dựa nhiều vào các combo kết hợp nút thường thấy trong các game đối kháng mà mang hơi hướng của game hành động, thiên về việc tận dụng thời cơ né tránh, phản đòn và tung chiêu. Chính vì vậy mà việc tung tuyệt chiêu, thậm chí là những cú chưởng "kinh thiên động địa" mà chúng ta đã từng trầm trồ thán phục khi xem Bảy Viên Ngọc Rồng, có thể nói là rất dễ thực hiện chỉ với 1, 2 phím bấm đơn giản (riêng những chiêu chưởng hùng mạnh thì được thực hiện bằng cách… xoay analog phải, đem lại cảm giác chơi khá mới lạ).

Tuy nhiên, để thực hiện tuyệt chiêu nhân vật

cần phải có thời gian "gồng" năng lượng nên người chơi phải luyện tập cách tận dụng thời gian thật tốt. Chính vì vậy mà như đã nói, mấu chốt để thành công trong các trận đánh của DBRB là phải biết cách né tránh các đòn tấn công của đối phương, lựa thời cơ phản đòn, thi triển ngay những chiêu thức mạnh hất đối phương ra xa và tranh thủ lúc ấy "gồng" năng lượng và thi triển tuyệt chiêu cuối để kết thúc trận đánh. Cần có thời gian để luyện tập thuần thục những thao tác này, tuy nhiên do game không dựa vào combo đặc thù nên khi bạn đã chơi quen, thì dù có sử dụng nhân vật nào đi nữa cũng không thành vấn đề lớn.

Góc quay camera: Đáng chê

Việc thiết kế màn chơi rộng lớn trong DBRB cũng ảnh hưởng khá nhiều đến lối chơi của game. Các nhân vật có thể chiến đấu trên mặt đất, trên không trung, dưới nước và được mặc sức di chuyển tùy thích trong phạm vi cho phép. Môi trường các màn đấu tương tác rất tốt khi bạn có thể ném đối phương đến… vỡ mặt đất hay phá nát những ngọn đồi. Ngoài ra, nếu thực hiện các đòn thế ném hay hất đối phương đúng vị trí, hắn có thể văng dính vào vách núi, tạm thời bị "tê liệt" trong đó để bạn mặc sức "xử lý" tung ra hàng loạt đòn tiếp theo. Tuy nhiên, game lại mắc một lỗi khá khó chịu là camera bị kẹt và quay loạn xạ mỗi khi nhân vật ở trong góc chết (sát vách núi hay ngay rìa "biên giới" vô hình của màn chơi). Điều này đôi lúc khiến người chơi thực sự bó tay khi không biết nhân vật của mình đang ở đâu để mà điều khiển tiếp, chỉ có nước bấm nút… tùm lum để mong thoát khỏi tình cảnh trớ trêu này.

Mặc dù camera đôi khi gây khó chịu nhưng nhìn chung phần đồ họa của DBRB là rất tốt, cơ chế 3D phong cách cel-shade quen thuộc của các game Dragon Ball đã hoàn thành khá xuất sắc nhiệm vụ của mình khi khắc họa nên những nhân vật đã quá nổi tiếng của bộ truyện, các tuyệt chiêu hoành tráng cùng môi trường rộng lớn và có thể bị phá hủy. Bên cạnh đó, còn có những thứ rất đáng khen như hệ thống hiển thị "máu" và năng lượng rất nhỏ gọn, chỉ là những ô tròn nhỏ bên dưới màn hình. Ngoài ra, theo tiến triển trận đánh, nhân vật sẽ bị bầm dập, quần áo rách rưới dần, tạo cảm giác các đòn tấn công thật sự có "ép phê" lên nhân vật.

Âm nhạc trong game gây bất ngờ khi sử dụng ngay bài hát chính "Cha-la Head Cha-la" rất nổi tiếng trong loạt phim anime Dragon Ball Z để làm nhạc nền. Gần như không có gì đáng phàn nàn về mặt nghe nhìn của game, trừ một khuyết điểm có vẻ mang nhiều tính khách quan. Đó là nếu bạn chơi game trên Xbox 360, DBRB chỉ có… bản tiếng Nhật tại Việt Nam (bản tiếng Anh chỉ dành cho máy phân vùng Âu Mỹ). Điều này chắc chắn sẽ là trở ngại vì toàn bộ chữ nghĩa, menu trong game đều là tiếng Nhật, và nếu bạn không biết tiếng này thì chỉ còn nước… mò mẫm (thật sự cũng không quá khó để biết các mục chơi là gì). Đương nhiên tất cả giọng lồng tiếng cũng đều là Nhật ngữ, nhưng chưa hẳn đã là điểm trừ vì các diễn viên hoàn thành khá tốt nhiệm vụ, cùng với một thực tế các fan của truyện tranh và hoạt hình Nhật thường thích nghe giọng lồng tiếng Nhật (dù chả hiểu gì) hơn là giọng tiếng Anh vốn hay bị chê là "không có hồn bằng tiếng Nhật".

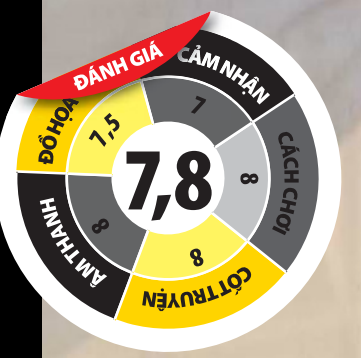
Ngoài sự khó chịu của camera và những trở ngại cho các game thủ Xbox 360 do phải chơi bản tiếng Nhật (bản PS3 do không khóa mã vùng nên sẽ không phải lo về chuyện này), về tổng quan DBRB là một game hay, nếu xét theo chuẩn những tựa game ăn theo một thương hiệu truyện tranh. Nhân vật phong phú, cốt truyện tôn trọng nguyên tác, các trận chiến đầy phấn khích, tốc độ cao với các tuyệt chiêu hoành tráng, đồ họa và âm thanh khá "mỹ mãn". Quả thật, DBRB là một game khó có thể bỏ qua đối với các game thủ Việt Nam. Bởi đa phần không ai là không biết đến tác phẩm Bảy Viên Ngọc Rồng lừng danh.

MAI LONG

Ưu:
- Khắc họa xuất sắc những trận đấu hay nhất trong nguyên tác.
- Số lượng nhân vật phong phú.
- Lối chơi mang đậm chất game hành động.
- Đồ họa và âm thanh tốt.

Khuyết:
- Camera hay bị mắc kẹt khi vào góc chết.
- Bản Xbox 360 tại Việt Nam chỉ có tiếng Nhật.

ESRB (Nội dung):
- Bạo lực hoạt họa, ngôn từ bất kính nhẹ.



PHÁT HÀNH: Ubisoft | PHÁT TRIỂN: Ubisoft Montpellier | THỂ LOẠI: Hành động Platform | HỆ MÁY: Wii | NGÀY PHÁT HÀNH: 01/11/2009 | ESRB (TUỔI): Everyone 10+

Các chú thỏ ngộ nghĩnh và ngu ngốc Rabbid là những nhân vật do hãng Ubisoft tạo ra, nằm trong một thương hiệu phụ của dòng game Rayman là Rayman Raving Rabbids. Loạt game này đã gặt hái khá nhiều thành công khi đem đến cho người chơi những mini-game đầy vui nhộn, sáng tạo và ứng dụng tốt tính năng cảm ứng của hệ máy Wii. Vì vậy, không có gì lạ khi hãng Ubisoft tiếp tục tung ra tựa game thứ 4, tuy nhiên lần này không còn xuất hiện nhân vật Rayman nữa, mà chỉ tập trung vào bọn thỏ tinh nghịch, với tiêu đề Rabbids Go Home.

Ý tưởng điên rồ của bọn thỏ ngốc

Trong Rabbids Go Home (RGH), bọn thỏ tinh nghịch đã cảm thấy chán nản và mệt mỏi với bao trò tinh nghịch, quậy phá mà chúng đã gây ra tưng bừng trong các tựa game trước. Thế là cả đám họp nhau lại trong một bãi phế liệu và cùng thống nhất với nhau là đã đến lúc… đi về nhà. Thế nhưng nhà của bọn thỏ ở đâu? Nhìn lên bầu trời đêm, thứ duy nhất chiếu sáng là mặt trăng to vành vạnh, thế là bọn thỏ láu cá quyết đó chính là quê hương của chúng. Thế nhưng, làm thế nào để về nhà, hay nói cách khác là làm thế nào để lên được mặt trăng ở tít trên trời đây? Sau vài… giây suy nghĩ, chú thỏ đầu đàn đã nghĩ ra một cách rất "thông minh", đó là đi thu thập và xếp hàng đống đồ vật lại để tạo thành một toà tháp cao. Càng cao càng tốt, cho đến khi nó… đụng đến mặt trăng thì thôi. Khi kế hoạch điên rồ này được thông qua, có 2 chú thỏ được cử ra đi thu thập "nguyên vật liệu". Và cuộc phiêu lưu của người chơi cùng 2 cậu thỏ ngốc này cũng bắt đầu từ đây.

Dù bắt chước Katamari …

Thoạt tiên, ngay từ mới bắt đầu game, có thể nói RGH có lối chơi "học tập kinh nghiệm" từ dòng game Katamari rất nổi tiếng của hãng game Namco. Bạn điều khiển một chú thỏ đẩy chiếc xe mua hàng trong siêu thị, ngồi trong xe là một chú thỏ khác làm nhiệm vụ chất tất cả những thứ chúng gặp được trên đường đi. Nói là tất cả các thứ cũng không chính xác, vì chỉ có những đồ vật được game đánh dấu bằng vòng tròn xung quanh mới có thể lấy được chứ không phải gặp thứ nào là hút được thứ ấy như quả bóng nam châm của chàng Hoàng tử tí hon trong Katamari.

Một điểm khác biệt nữa là trong Katamari, càng hút nhiều đồ vật, cái khối nam châm bạn điều khiển sẽ càng lớn và ảnh hưởng nhiều đến khả năng di chuyển của bạn. Còn trong RGH, chiếc xe đẩy có đầy hàng bao nhiêu thì khả năng lèo lái của bạn cũng chẳng bị giảm sút bao nhiêu. Đó là chưa kể trong từng màn bạn sẽ gặp các chú thỏ thổi kèn làm nhiệm vụ thu nhận những thứ bạn vừa lấy được trên đường đi, đồng thời là cũng đóng vai trò điểm lưu "checkpoint" trong màn chơi, nên nhiệm vụ của người chơi là chỉ là thu thập càng nhiều món đồ càng tốt, mà chẳng cần quan tâm xem chiếc xe đẩy của mình có trở nên nặng nề, ì ạch và khó di chuyển hay không.

…nhưng mang đậm tính hài hước riêng

Nếu chỉ có vậy thì rõ ràng lối chơi của RGH hoàn toàn không thể so bì được với Katamari rồi đúng không? Chắc chắn là vậy. Tuy nhiên, mục đích ra đời của RGH không phải là để cạnh tranh với trò chơi độc đáo kia, mà chỉ muốn đem đến cho người chơi những giây phút thư giãn, thoải mái vui nhộn với những trò quậy phá ngốc nghếch của lũ thỏ láu cá mà thôi. Biết được lối chơi của game nếu cứ tiến triển đều đều thu thập đồ vật, giao nộp rồi qua màn như trên thì chẳng mấy chốc người chơi sẽ nhàm chán ngay, nên hãng Ubisoft đã thêm vào những thử thách rất thú vị. Các chú thỏ chạy lung tung quậy phá, "hôi của" đủ thứ trong thế giới loài người, nên chắc chắn sẽ gặp phải những trở ngại nhất định. Đó là những chú chó chực chờ nhảy xổ đến tấn công, hay những chiếc máy dọn vệ sinh tự động luôn bám theo một cách dai dẳng, lăm le hạ gục những con thỏ quậy cứ chạy lung tung dây bẩn ra khắp nơi. Để đối phó với những đối thủ này, chàng thỏ ngồi trong xe đẩy được trang bị một chiêu "sư tử hống" khá lợi hại, đủ sức làm choáng

ƯU
- Lối chơi mang đậm tính hài hước, vui nhộn.
- Các màn chơi có những điểm nhấn đáng giá tránh sự nhàm chán.
- Âm thanh tưng bừng, phấn khích.

KHUYẾT
- Độ thử thách không cao.
- Màu sắc hơi tái.

ESRB (Nội dung)
- Bạo lực Hoạt họa, Hài hước Thô tục, Ngôn từ bất kính nhẹ, Chủ đề kích động nhẹ, Gợi ý thuốc lá

Thỏ ngốc về nhà

Lũ thỏ ngốc đã nảy ra ý tưởng về nhà khá điên rồ.

váng bất kỳ chú chó hung dữ nào. Còn với những chiếc máy kiên cố vô tri vô giác thì chỉ có nước "tẩu vi thượng sách", từ đó tạo nên những trường đoạn khá hồi hộp, gay cấn trong game. Bên cạnh chiêu "sư tử hống" thực hiện bằng cách lắc Wii Remote, RGH còn ứng dụng tính năng cảm ứng bằng chiêu điều khiển hồng tâm bắn "đạn thỏ" để phá các tấm lưới thép tạo lối đi.

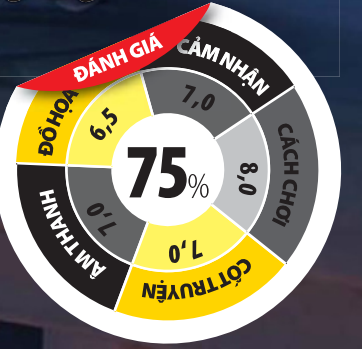
Cùng những nội dung làm phong phú lối chơi

Ở từng màn chơi, nhà sản xuất đã nghĩ ra những kiểu thách đố khác nhau để thử tài người chơi. Chẳng hạn như ở màn "đột phá" một công ty, các chú thỏ phải "dí" theo cô thư ký, băng qua những khu vực chỉ cho phép thu thập đồ đạc trong thời gian nhất định. Hay ở màn "quậy" bệnh viện, khi "tóm" được một ông bệnh nhân phải trong nằm chiếc lồng bong bóng cách ly, thỏ nhà ta có thể dùng chính chiếc lồng bong bóng này, thổi hơi vào (bằng cách vẫy Wii Remote) để biến chiếc xe thành… khinh khí cầu tạm thời, giúp bay qua những tòa nhà cao tầng. Những tình tiết này khiến các màn chơi trong RGH trở nên sinh động, vui nhộn hơn, thay vì chỉ có những màn chạy và ăn đồ vật một cách nhàm chán. Đó là chưa nói đến những màn rượt đuổi con người, rồng lên khiến họ văng… toàn bộ quần áo ra ngoài, rồi cứ thế trần như nhộng chạy lung tung la hét loạn xị, luôn là một trong những trường đoạn gây cười nhiều nhất trong game.

Bên cạnh những màn chơi chính, RGH còn cung cấp cho người chơi những tính năng "giải phẫu thẩm mỹ", tinh chỉnh ngoại hình cho những chú thỏ mình cùng đồng hành trong game. Tuy đây chỉ tính năng phụ, nhưng cách thể hiện trong phần này có thể nói là khá độc đáo và sáng tạo. Đầu tiên, bạn cần hút các chú thỏ vào trong lòng… chiếc tay cầm Wii Remote và nơi đây chính là "phòng giải phẫu thẩm mỹ" cho thỏ (nếu bạn lắc tay cầm, chú thỏ bị nhốt bên trong cũng bị va đập rất hài hước). Các phương tiện tinh chỉnh cũng được thể hiện hết sức vui nhộn, chẳng hạn như chiếc bàn kẹp cơ khí để ép hoặc kéo kích thước đầu thỏ, chiếc bình khí nén để thổi phồng cặp mắt hay tai v.v. Bên cạnh đó là những tính năng như gắn hình xăm, sơn vẽ tùy thích lên người chúng. Chưa hết, các anh thỏ nhà ta còn rất "sành điệu" với các phụ kiện trang phục đủ loại như… một con bạch tuộc hay một cái tổ gà xù xì chễm chệ trên đầu. Trong các màn chơi chính, nếu kiếm được nhiều điểm bạn cũng sẽ mở thêm nhiều tính năng, phụ kiện để tô điểm thêm cho các chú thỏ này thêm phần tinh nghịch và "xì tin".

Nhìn chung, tuy rằng lối chơi có bắt chước dòng game Katamari, nhưng RGH cũng đã thành công khi hướng lối chơi của mình đến một phong cách hành động dạng platform đơn giản dễ chơi trong không khí lúc nào cũng tràn ngập tiếng cười vui nhộn. Góp phần không nhỏ vào điều này là những tiếng rú hét đầy phấn khích của bọn thỏ quậy, trên nền nhạc kèn hơi đầy sôi động và phấn khích. Duy chỉ có điều, phần đồ họa của game dù vẫn có phong cách rất hài hước, nhưng màu sắc lại hơi tái và kém phần sặc sỡ như các phần trước trong dòng game Rabbids. Nói tóm lại, RGH là một trò chơi khá tốt, tuy độ thử thách không cao và đồ họa chưa thực sự bắt mắt, nhưng sự vui nhộn mà game đem lại suốt từ đầu chí cuối chắc cũng đủ để các game thủ có những giây phút giải trí thật thú vị.

PHƯƠNG MAI



PHÁT HÀNH: Sanuk Games | **PHÁT TRIỂN:** ReignDesign | **THỂ LOẠI:** PSP | **HỆ MÁY:** PSP, iPhone | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 02/10/2009 | **ESRB (TUỔI):** Everyone

TINH MẮT SPOT THE DIFFERENCES!

Có lẽ bạn biết và yêu thích dòng game tìm điểm khác nhau thường xuất hiện ở khu vực trò chơi điện tử trong các trung tâm thương mại lớn ở Hà Nội và TP.HCM. Nhưng có lẽ bạn cũng không muốn tốn nhiều thời gian đi lại. Spot The Differences! (STD) của hãng ReignDesign vừa ra mắt trên dịch vụ PSP Minis dành cho hệ máy PSP sẽ giúp bạn thúc hiện được điều đó.

ƯU
- Hình ảnh đẹp và phân thành nhiều mảng chủ đề khác nhau.
- Cách điều khiển thuận lợi.

KHUYẾT
- Kho ảnh còn ít.
- Không có chức năng chơi mạng hay so sánh điểm số.
- Không cho phép người chơi lựa chọn chủ đề riêng khi chọn mục chơi.

ESRB (Nội dung)
.... (bổ sung sau)

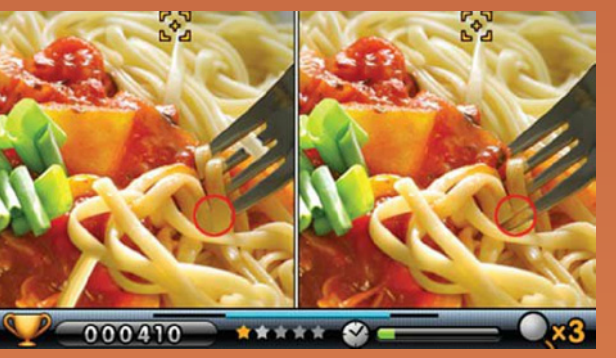
Bao gồm 240 hình ảnh với 4800 điểm khác nhau được sắp xếp ngẫu nhiên qua mỗi lần chơi và tổng cộng 4 cấp độ khó để tùy chọn, các game thủ sẽ dễ dàng luyện tập cũng như kiểm tra khả năng tinh mắt của mình. Do không hỗ trợ màn hình như phiên bản dành cho iPhone nên cách điều khiển của phiên bản PSP có vài điểm khác biệt. Chẳng hạn, người chơi phải dùng phím analog để di chuyển trỏ chuột tìm điểm khác nhau thay vì dùng tay chạm nhẹ vào màn hình cảm ứng như trước đây. Ngoài ra, để tạo thuận lợi cho việc tìm kiếm, mỗi khi người chơi di chuyển trỏ chuột ở bất kỳ vị trí nào của ảnh đang dò thì một trỏ chuột cũng sẽ xuất hiện ở vị trí tương tự ở ảnh đối diện để người chơi có thể dễ dàng so sánh, quan sát.

STD có khá nhiều chủ đề để người chơi có thể khám phá như về động vật hoang dã, món ăn, thể thao… Sở hữu nhiều chủ đề phong phú như vậy nhưng trong phần chọn phần chơi riêng (Custom Game) game lại không cho phép người chơi lựa các chủ đề mà mình yêu thích để nhập cuộc. Thiếu sót lớn nhất là game không có phần chơi mạng cũng như chức năng so sánh điểm số (Leader Boards) với các tay chơi khác trên khắp thế giới, hai phần chơi này gần như không thể thiếu của các game được ra mắt trong thời gian gần đây.

Được tập trung từ các ảnh chụp ngoài thực tế với độ nét cao nên các hình ảnh trong game đều thể hiện rất sống động, đẹp mắt. Điều thú vị là điểm khác nhau của các tấm ảnh này được nhà sản xuất dấu khá kĩ dù chỉ quanh đi quẩn lại trong các chi tiết như màu sắc, kích cỡ,…nhưng gây khó dễ không ít cho người chơi trong quá trình tìm kiếm.

Do là game giải đố đòi hỏi người chơi phải động não nhiều trong việc giải quyết vấn đề nên nhạc nền của game được chọn có tiết tấu nhẹ nhàng, êm dịu, thường xuyên lặp lại và không có nét gì nổi bật để không làm phân tâm người chơi. Nhìn chung đây là một game giải đố chấp nhận được nếu như bạn không phải là một người đòi hỏi quá khắt khe.

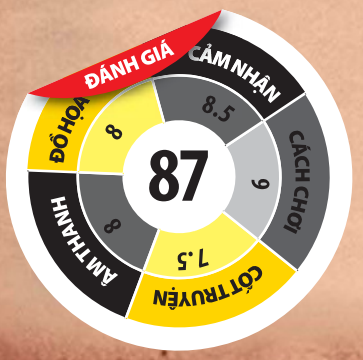
THANH THẢO



HUYỀN THOẠI KIẾM BÁU

Might & Magic: Clash of Heroes cho thấy Ubisoft đang tiếp quản thương hiệu nổi tiếng này khá hiệu quả sau khi mua lại từ The 3DO Company.

Sau khi được sang tay từ 3DO Company (vì hãng này tuyên bố phá sản) sang Ubisoft vào năm 2003, thương hiệu Might & Magic trở nên khá lặng trong làng game bởi suốt từ lúc được chuyển nhượng đến nay lượng trò chơi dựa trên nó so với thời hoàng kim khi còn thuộc hữu của chủ cũ vẫn dừng lại ở con số khá khiêm tốn. Năm 2009 là mốc son mới đáng nhớ nhất của thương hiệu này khi Heroes of Might and Magic Kingdoms (được tách từ nhánh game chiến thuật theo lượt Heroes of Might and Magic) trở thành game chiến thuật theo lượt trực tuyến nhiều người chơi đầu tiên được chính thức ra mắt tại Pháp vào tháng 11 vừa qua, phiên bản dành cho thị trường thế giới hiện đang trong giai đoạn thử nghiệm và nhiều khả năng sẽ chính thức ra mắt vào năm 2010. Song song đó, Might and Magic: Clash of Heroes (được đề cập đến trong bài viết dưới đây) một tựa game khác dựa trên thương hiệu này thuộc thể loại giải đố, phiêu lưu cũng vừa ra mắt đầu tháng 12 trên hệ máy cầm tay Nintendo DS.



KHỞI NGUỒN

Truyện kể rằng thế giới Ashan nơi sản sinh ra nhiều anh hùng huyền thoại trừ gian diệt bạo được phân thành bốn khu vực lớn. Chúng bao gồm rừng già Irollan, nơi cư ngụ của những cung thủ yêu tinh đầy kiêu hãnh (Proud Elves); Kinh thành Holy Griffin Empire, nơi sinh sống của các kỵ sĩ mạnh mẽ (Might Knights); Thành phố The Silver nằm giữa sa mạc cát thuộc quyền tự trị của các pháp sư thông thái (Studious Wizards) và cuối cùng là hoang mạc Heresh, khu vực cai quản của các thầy đồng gọi hồn đầy quyền năng (Grim Necromancers). Ít ai biết được tồn tại song song với thế giới Ashan chính là Sheogh – tù ngục giam cầm bọn quỷ dữ (Demons).

Trong một lần nguyệt thực xuất hiện, bức tường phân chia hai thế giới Sheogh và Ashan bị suy yếu, bọn quỷ dữ nhanh chóng thoát khỏi nơi giam giữ và tìm cách phá hoại sự bình yên của Ashan. Một thanh kiếm quý có tên Blade of Binding sớm được rèn để có thể khắc chế được sức mạnh của tên vua quỷ. Với sức mạnh diệu kỳ của thanh kiếm, toàn bộ quỷ dữ nhanh chóng bị tiêu diệt. Tuy nhiên để tránh báu vật này rơi vào tay kẻ xấu, nó nhanh chóng được phong ấn và bảo vệ nghiêm ngặt cho đến một ngày hoà bình của Ashan một lần nữa lại bị đe doạ…

ĐỘC ĐÁO VÀ LÔI CUỐN

Thoạt nhìn, giao diện của Clash of Heroes (CoH) khiến nhiều người lầm tưởng đây là game chiến thuật theo lượt tương tự sêri Heroes of Might & Magic, nhưng một khi đã lâm trận bạn sẽ thấy

MIGHT & MAGIC CLASH OF HEROES	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Cabybara Games
THỂ LOẠI	Giải đố/Phiêu lưu
HỆ MÁY	DS
ESRB (TUỔI)	E10+(Everyone 10+)
NGÀY PHÁT HÀNH	01/12/2009

cách chơi game có nhiều nét tương đồng với các game đánh bài ma thuật mà tiêu biểu nhất là Yu-Gi-Oh. Khởi điểm, người chơi sẽ được cung cấp những quân bài cơ bản mà ở trong game chúng được minh họa bằng những chủng loại lính như lính cung, pháp sư, hiệp sĩ...

Khi bắt đầu một trận đấu, màn hình trên của máy DS thể hiện những quân bài của đối phương trong khi màn hình dưới (màn hình cảm ứng) thể hiện các quân bài của người chơi. Lúc này máy sẽ lựa chọn ngẫu nhiên các quân bài của cả hai phe, nhiệm vụ của người chơi là sắp các quân bài theo nguyên tắc ba quân bài nhỏ có kích thước một ô vuông phải giống nhau về chủng loại và màu sắc được sắp theo chiều ngang (phòng thủ) hay chiều dọc

(tấn công) hoặc quân bài lớn có kích thước 4 ô vuông phải được xếp trước 4 quân bài nhỏ cùng chủng loại quân, màu sắc giống với quân bài lớn được sắp thành hai hàng đều nhau. Nhiệm vụ đặt ra cho người chơi là thực hiện các đòn tấn công và phòng thủ thật hợp lý sao cho làm cạn kiệt được thanh sức khỏe của đối phương và trở về mốc zero trước khi đối phương thực hiện điều tương tự đối với mình.

Ngoài quy tắc tấn công, phòng thủ vừa nêu trên, người chơi còn phải nghiên cứu kỹ thêm các điều luật khác mà game đưa ra. Chẳng hạn như mỗi người chơi chỉ được tối đa ba lần di chuyển quân bài tương ứng với mỗi lượt đi, nhưng nếu trong một lần di chuyển nếu loại bỏ một quân bài trên bàn cờ của mình mà có thể sắp xếp được nhiều quân bài có cùng chủng loại, màu sắc đứng gần nhau thì người chơi sẽ được thưởng thêm nhiều lần di chuyển nữa. Những quân bài mạnh sẽ tốn rất nhiều thời gian để chuẩn bị trước khi ra được đòn tấn công so với các quân bài yếu. Mặt khác, các quân bài này phải dùng tiền, kim loại quý để mua. Nếu không cẩn trọng bạn có thể sẽ mất chúng trong trận đấu và buộc phải mua lại chúng tại các shop đồ để có thể tiếp tục sử dụng.

Bên cạnh đó, nếu chăm thực hiện các nhiệm vụ thêm như truy tìm những nhân vật nguy hiểm được dán cáo thị, tham gia các trận đánh đặc biệt như Battle Puzzles – cân nhắc tính toán sao cho giải quyết trận đánh với số lượt đi bị hạn chế, người chơi sẽ nhận được thêm những món đồ quý để hỗ trợ trận đánh. Đáng chú ý là khi bị tấn công hoặc tấn công đối phương bằng một số chủng quân đặc biệt, người chơi sẽ có cơ hội làm đầy thanh năng lượng. Thanh năng lượng này một khi được làm đầy sẽ cho phép người chơi được quyền thi triển những kỹ năng vô song như tạm thời "bất tử" trong vài lượt đi, thực hiện những chiêu thức đặc biệt với sát thương cực lớn…Bấy nhiêu thôi cũng thấy được cách chơi của CoH rất đa dạng, phong phú biến hóa khôn lường, cho phép người chơi tha hồ sáng tạo thành vô số chiến thuật ứng với nhiều tình huống khác nhau mỗi khi xung trận.

Ngoài chiến dịch đơn đáng giá kéo dài hơn 30 giờ chơi, M&M: CoH còn tích hợp cả tính năng chơi mạng hấp dẫn, cho phép người chơi mài dũa kinh nghiệm của mình cùng với một bạn chơi khác. Dù tính năng chơi mạng này chỉ dừng lại ở những buổi họp mặt offline của các game thủ thông qua kết nối không dây của máy DS, nhưng nó cũng cho thấy giá trị chơi lại của game khá cao.

Ưu lấn át khuyết

Hình ảnh thể hiện của CoH vẫn được áp theo khuôn 2D truyền thống, nhưng độ chi tiết, màu sắc thể hiện và đặc biệt là những nét vẽ tay để minh hoạ cho các nhân vật được thể hiện rất sinh động. Điểm duy nhất còn hơi hạn chế ở phần đồ hoạ là việc thể hiện tuổi tác trên khuôn mặt, phục trang của các nhân vật chưa thật tự nhiên và còn nhiều điểm bất hợp lý. Chẳng hạn việc nhân vật Lasir là cha của nàng yêu tinh Anwen lại có nét mặt và phong thái không khác một người bạn đồng trang lứa với cô. Các đoạn nhạc nền của game không đa dạng và ít thay đổi, nhưng thể hiện khá hoành tráng, phù hợp với phong cách game.

Một điểm cần lưu ý với các game thủ khi thưởng thức CoH là dù cho phép người chơi lưu game tùy ý trên bất kỳ vị trí nào trên bản đồ chơi mỗi khi hoàn thành xong một trận đánh nhưng game sẽ lưu đè lên slot save (game chỉ cung cấp duy nhất 2 slot save) mà người chơi đã chọn ban đầu. Nếu vung tay quá trán hoặc chẳng may làm tổn thất quá nhiều quân bài xịn, bạn

nên chủ động khởi động lại game và nạp lại file save trước đó để sửa sai nếu không sẽ rất vất vả ở những trận đánh sau bởi game hạn chế khá mạnh tay việc người chơi luyện cấp cho nhân vật.

Đáng để duyệt!

Với nhiều ưu điểm vượt trội, CoH một lần nữa chứng tỏ thương hiệu Might and Magic vẫn chưa thực "hết thời" như nhiều người suy nghĩ, đồng thời mở ra một bước ngoặt mới đầy hứa hẹn cho thương hiệu này trong tương lai.

XUÂN YẾN

ƯU

- Cách chơi lôi cuốn, độc đáo.
- Hình âm hài hoà.
- Phần chơi mạng hấp dẫn.

KHUYẾT

- Phần chơi mạng chưa có chức năng trực tuyến.
- Nhạc nền lặp lại nhiều.
- Cung cấp slot save ít.

PHÁT HÀNH: Ubisoft | PHÁT TRIỂN: VD-Dev | THỂ LOẠI: Hành động | HỆ MÁY: DS | NGÀY PHÁT HÀNH: Tháng 11/2009 | ESRB (TUỔI): Teen

Cảnh sát đường phố

Hắn là Dan Miles, một tay đua xe đường phố cứng cựa tin rằng chẳng ai có thể tóm được mình... cho đến khi bị thám tử tư Brad Winter sờ gáy. Giờ hắn có 2 lựa chọn: hoặc ở sau song sắt, hoặc ở sau vô lăng sử dụng tài đua xe tuyệt hảo của mình để làm một tay cớm chìm của thành phố New York.

Sau đoạn mở đầu chớp nhoáng khá ấn tượng, C.O.P:TR bắt đầu chìm dần xuống. Trò chơi dễ bộc lộ sự kém cỏi khi thể hiện một cốt truyện thiếu tính hình sự, những đoạn đối thoại dài dòng không cần thiết và không làm bật lên cá tính của những "diễn viên" trong game. Thiếu cả giọng lồng tiếng nên cốt truyện diễn ra nhiều phần đơn điệu. Điều này khá dễ hiểu bởi tiền thân phiên bản này là một tựa game mang tên Driver: The Recruit, (trong dòng game Driver của Ubisoft), nên tâm điểm chủ yếu chính là những cuộc rượt đuổi và trận đọ súng tưng bừng.

Người chơi sẽ lái xe quanh thành phố New York. Bản đồ đủ lớn để bạn thỏa chí tung hoành. Nhưng không lâu sau thì sự rộng lớn tuyệt vời biến thành cơn ác mộng. Bởi vì nhiệm vụ của game thường bắt bạn chạy khắp thành phố từ điểm này đến điểm kia như một tay giao pizza làm việc 24/24. Các nhiệm vụ lái xe từ A đến B lặp lại quá nhiều mà không có điểm nhấn nên càng chơi thì bạn càng dễ cáu kỉnh. Những nhiệm vụ đuổi bắt càng kinh khủng hơn, khó khăn hơn, tuy khả năng mô phỏng lái xe khá tốt.

Dan còn phải bước xuống xe để thanh toán những tay găng-tơ máu mặt. Và dĩ nhiên là anh không thể dùng nắm đấm mà phải dựa vào vũ khí nóng. C.O.P:TR sử dụng góc nhìn ngang vai (như Resident Evil 4), bạn nhắm bắn bằng stylus, di chuyển bằng các phím mũi tên và bóp cò bằng 2 nút R-L, nói chung đó là một hệ thống điều khiển khá chỉn chu. Có điều game không tỏ ra ưu ái anh chàng Dan chút nào khi luôn bắt anh "lấy trứng chọi đá", kẻ thù thì áo giáp đầy đủ, hỏa lực mạnh trong khi Dan thì chỉ có áo khoác bảo vệ và trang bị súng ống yếu hơn.

Mang tính chất thế giới mở nên nhiệm vụ của game chia ra làm 2 loại: chính và phụ. Bạn có thể tốn đến 20 giờ chơi để hoàn thành game nhưng đa số nhiệm vụ của game là để kéo dài thời lượng ra thay vì chất lượng. C.O.P:TR cũng có những nét riêng như đi chụp hình các tòa nhà, gọi đội S.W.A.T, liên lạc sở cảnh sát để thiết kế các điểm lô cốt chặn xe, nhưng hầu như không thực sự thú vị để giữ chân người chơi.

Không phải ngẫu nhiên mà C.O.P.TR đoạt danh hiệu game có đồ họa đẹp nhất tại E3 2009 bởi những gì đồ họa game thể hiện thực sự ấn tượng. Mô hình 3D của game trau chuốt, sắc nét, khung hình luôn được duy trì ở mức 60fps hết sức lý tưởng. Dưới góc nhìn thứ 3 (một góc nhìn rất hiếm thấy ở game DS), tâm điểm thành phố New York hiện ra đồ sộ và sinh động, hiệu ứng thời tiết và phản chiếu, khách bộ hành và xe cộ di chuyển tấp nập khiến người chơi phải ngạc nhiên về tài năng của đội ngũ lập trình viên của game khi đã thực hiện một đồ họa 3D xuất sắc như vậy trên DS. Mạnh về hình ảnh nhưng âm thanh của game lại tỏ ra không xứng đôi. Game có nhiều loại xe đẹp, chỉ phải tiếng động cơ xe quá chát chúa và những lời la ó của người đi đường khiến bạn cảm thấy đau đầu. Những bản nhạc nền tạo không khí cũng "nghe đau đớn" theo thời gian.

Được sinh ra với nhiều tham vọng, tuy còn nhiều điểm cần cải thiện nhưng liệu C.O.P:TR có tạo ra một xu hướng mới cho những game trên DS, khi dường như đã đẩy phần cứng của hệ máy này đến giới hạn cuối cùng?

NHAN QUYẾT

ƯU
- Đồ họa xuất sắc
- Mô phỏng khá tốt

KHUYẾT
- Nhiệm vụ nhàm chán, khó
- Âm thanh chát chúa

ESRB (Nội dung)
.... (bổ sung sau)

PHÁT HÀNH: Activision | **PHÁT TRIỂN:** Ideaworks | **THỂ LOẠI:** Hành Động | **HỆ MÁY:** iPhone | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 16/11/2009 | **ESRB (TUỔI):** Mature

CALL OF DUTY WORLD AT WAR ZOMBIES

Trong khói lửa Đệ nhị thế chiến, bạn vào vai một lính đồng minh bị bao vây trong một căn nhà đổ nát bởi các xác ướp (zombie) hung hãn

ƯU
- Cách chơi và điều khiển thú vị.
- Đồ họa xuất sắc.

KHUYẾT
- Chỉ có một bản đồ chơi.

ESRB (Nội dung)
.... (bổ sung sau)

Xác ướp thế chiến

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Lấy cảm hứng từ mode Zombie trong Call of Duty: World at War, hãng phát triển Ideaworks đã được Activision giao nhiệm vụ phát triển tựa game mang tên Call of Duty: World at War: Zombies (CoDZ) dành riêng cho iPhone. CoDZ mang trọng trách của người lính tiên phong giúp dòng game CoD khai phá thị trường iPhone đầy tiềm năng.

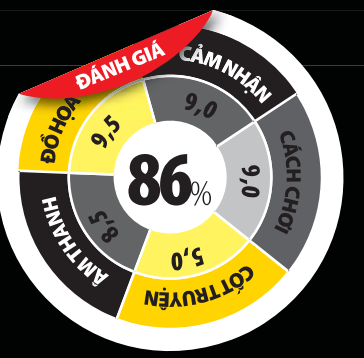
CoDZ đưa người chơi vào vai một binh sĩ thuộc lực lượng USMC (United States Marine Corps) trong Đệ nhị thế chiến, bị bao vây trong một tòa nhà đổ nát bởi các zombie (xác ướp) hung hãn, kết quả thí nghiệm của phe Đức Quốc xã. Bạn sẽ phải tận dụng mọi thứ vũ khí có trong tay để có thể sống sót. Do bối cảnh của game chỉ gói gọn trong một không gian chật hẹp nên phần cốt truyện của game rất mờ nhạt bởi không có đất diễn cho những trận chiến hào hùng và bi tráng thường thấy trong dòng game CoD.

Trong CoDZ thuộc thể loại kinh dị sinh tồn (survival horror), người chơi sẽ phải đối phó với những đợt tấn công bất tận của lũ zombie khát máu. Tòa nhà nơi bạn bị bao vây có khá nhiều cửa sổ mục nát là nơi mà bọn zombie phá vỡ để đột nhập vào. Người chơi có thể gia cố các thanh chắn để làm chậm bước tiến của chúng. Các căn phòng trong tòa nhà cũng có thể được mở khóa dần từ tiền thưởng kiếm được khi tiêu diệt lũ zombie. Nhưng càng về sau bọn chúng càng đông, nhanh nhẹn, dai máu, và xuất hiện từ mọi phía khiến bạn phải đối phó vất vả hơn.

Cơ chế điều khiển trong CoDZ cũng khá thú vị. Ngoài núm analog ảo để điều khiển nhân vật di chuyển, CoDZ có 3 cách khác nhau để điều khiển hồng tâm súng: núm analog ảo, cảm ứng chạm hoặc cảm ứng vị trí. Ban đầu người chơi chỉ được cấp cho một khẩu súng lục với hỏa lực chỉ đủ "phủi bụi" cho những tên zombie. Do đó việc cấp thiết người chơi cần làm là sử dụng số tiền ít ỏi trong tay để trang bị cho mình một khẩu súng tốt hơn, đủ để có thể đối phó với bọn chúng. Có khá nhiều lựa chọn cho người chơi từ súng trường, tiểu liên, shotgun cho đến cả súng phun lửa. Mỗi khẩu súng đều có hỏa lực, tầm bắn và tốc độ nạp đạn khác nhau. Tuy nhiên, những khẩu súng càng mạnh thì càng tốn nhiều tiền để mua. Để kiếm đủ tiền mua súng, người chơi không cách nào khác hơn là "hạ" càng nhiều zombie càng tốt. Nhìn chung cảm giác bắn trong CoDZ khá đã tay và độ giật của các khẩu súng khá thật.

Ngoài phần chơi đơn, game còn hỗ trợ chơi co-op từ 2-4 người qua kết nối Bluetooth, Wi-Fi cục bộ hoặc online. Phần chơi này đem đến những trải nghiệm thú vị khác của lối chơi phối hợp đồng đội.

Đồ họa và âm thanh là những thế mạnh không thể phủ nhận trong CoDZ. Các hãng phát triển ngày càng biết cách khai thác sức mạnh của "quả táo nhỏ" để tạo ra những màn trình diễn đặc sắc. Các nhân vật và mô hình 3D, vân phủ bề mặt và hiệu ứng ánh sáng đều rất ấn tượng. Đồ họa của các game trên iPhone đã được nâng lên tiêu chuẩn mới với CoDZ. Về phần âm thanh, các tiếng súng đanh gọn như thật và tiếng gầm gừ của các tên zombie lẩn khuất trong các góc tối đã thành công trong việc tạo nên bầu không khí rờn rợn, nhất là khi có sự hỗ trợ của tai nghe.



CoDZ cho thấy bước xâm nhập thuận lợi vào thị trường game đầy tiềm năng trên iPhone. Hiện tại game chỉ phát hành kèm theo bản đồ duy nhất Nacht der Untoten. Activison cho biết các bản đồ khác sẽ tiếp tục được cập nhật để người chơi có thể trả phí tải về. Nhưng đây chưa hẳn là cách thức phát hành khôn ngoan bởi khi mua game người chơi đã phải bỏ ra 9,99USD (khoảng 180.000 đồng), bằng với mức giá trung bình để tải về những tựa game khác trên App Store, do đó họ phải đòi hỏi những gói nâng cấp bản đồ hoàn toàn miễn phí.

TIỂU LÝ

Đừng quên game flash

Nhiều bạn đọc đã gửi email đề nghị Thế Giới Game giới thiệu các game nhỏ dễ chơi. Bài viết này do một bạn đọc ở TP.HCM gửi đến tòa soạn, giới thiệu 2 game flash khá thú vị.

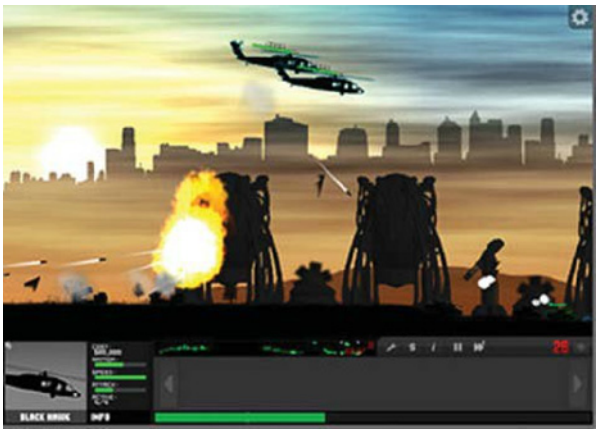
Game flash là những game được lập trình để chạy trên phần mềm ứng dụng đa truyền thông Adobe Flash. Thực chất, game flash có thể được coi là mini game online là vì phần lớn các game chạy trên nền flash có mức dung lượng khiêm tốn (không quá 10 MB/game). Tốc độ của game chạy rất ổn định và chỉ chạy trên các trình duyệt web. Lợi thế của game flash là bạn không cần phải đăng ký user name hay mở tài khoản. Sau đây, mời bạn thưởng thức 2 game tiêu biểu.

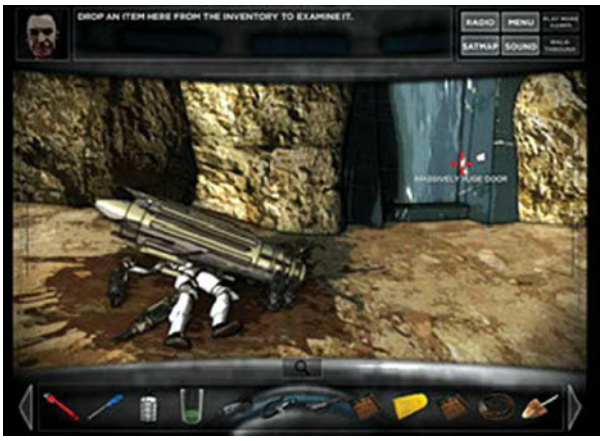
Shadez 2-Battle for Earth: Bảo vệ Trái Đất

+ *Thể loại: Chiến thuật*
+ *Chức năng lưu màn chơi (save game): Có*
+ *Website: http://games.seantcooper.com/Shadez2_BattleForEarth.aspx*

Đây là phiên bản tiếp theo của Shadez: Black Operation, nhưng với chất lượng âm thanh tốt hơn và cách chơi có nhiều thay đổi đáng kể. Câu chuyện bắt đầu bằng việc 1 trực thăng chiến đấu gặp nạn khi bay vào khu vực có những phi thuyền lạ. Tuy nhiên, họ cũng đã kịp gởi về bộ chỉ huy những hình ảnh cuối cùng trước khi mất liên lạc.

Trong phiên bản này, bạn có thể tùy ý xây dựng các công trình quân sự, mà mỗi công trình có 1 chức năng riêng. Bằng cách khai thác tài nguyên thiên nhiên, bạn có thể gia tăng quân số của mình và sản xuất các khí tài quân sự khác nhau như chiến xa, xe bọc thép, trực thăng v.v... Ngoài ra, với cách chơi mở, bạn có thể chọn và điều khiển từng đơn vị chiến đấu di chuyển đến nơi tập kết (Tương tự như cách chơi trong Command and Conquer). Đặc biệt, bạn còn được hỗ trợ trong chiến đấu bằng các loại bom và hỏa tiễn, chỉ cần khai hỏa là quét sạch bọn người ngoài hành tinh. Bên cạnh đó, bạn có thể nâng cấp cho từng đơn vị lính của mình qua số điểm đạt được sau mỗi màn chơi. Tuy game chỉ có 2 phần: Chiến dịch (Campaign) và Trận chiến nhỏ (Skirmish), cùng với 1 số lượng màn chơi tương đối, nhưng nó cũng là





1 game đáng để chơi dành cho các fan yêu thể loại game chiến thuật.

Morningstar: Ngôi sao mai

+ *Thể loại: Phiêu lưu-tìm đường*
+ *Chức năng lưu màn chơi (save game): Có*
+ *Website: http://www.redherringlabs.com/game-morningstar.html*

Game lấy bối cảnh tương lai. Bạn vào vai 1 công nhân tên Powell, phi thuyền của bạn gặp sự cố và buộc phải đáp xuống hành tinh lạ. Tỉnh dậy sau cơn mê, bạn thấy rằng cơ trưởng Novak bị thương nặng và kỹ sư điện Johansen đã chết. Giờ đây Powell phải đảm đương trọng trách sửa chữa con tàu và thoát khỏi hành tinh bí ẩn này 1 cách an toàn. Liệu Powell có hoàn thành được nhiệm vụ này?

Trò chơi ít sử dụng hiệu ứng hoạt họa. Trong suốt quá trình chơi, bạn chỉ dùng chuột để tìm hoặc sử dụng đồ vật trên đường đi hay mở ra 1 cảnh khác nhau để đi tiếp. Do môi trường game bị hạn chế về nhiều mặt, nhà thiết kế game đã vẽ ra nhiều cảnh khác nhau, rồi ghép các cảnh lại với nhau tạo thành 1 mạch xuyên suốt cho cả trò chơi. Như các game tìm đường khác, Morningstar cũng áp dụng cách chơi gần như là truyền thống, đó là "lượm và ráp đồ". Trong mỗi cảnh đều có ít nhất 1 món đồ, sau khi lượm được, chúng sẽ tự động bỏ vào ô chứa đồ (inventory). Tại đây, bạn có thể trổ tài ráp đồ tùy theo yêu cầu của mỗi màn chơi. Để ráp chúng lại với nhau bạn chỉ cần nhấn-kéo và thả lên 1 món đồ khác, chúng sẽ tự động tạo thành 1 vật mới . Cuối cùng, 1 chi tiết cũng khá quan trọng, đó là bạn phải chú ý theo dõi màn hình liên lạc, vì tại đây phi trưởng sẽ hướng dẫn bạn đi từng bước trong mỗi màn chơi qua các câu đối thoại. Trò chơi tuy không khó nhưng cũng không dễ. Bạn phải tập trung suy nghĩ mới có thể hoàn tất được.

Game flash không đòi hỏi cấu hình máy cao. Chỉ cần kết nối Internet là có thể chơi được. Đối với tôi, nó là món ăn tinh thần không thể thiếu.

HOÀNG THÀNH

Tên game: Shin Megami Tensei Strange Journey | **Thể loại:** Nhập vai | **Phát triển:** Atlus | **Phát hành:** Atlus | **Dự kiến phát hành:** 23/3/2010 | **Hệ máy:** NDS

CHUYẾN DU HÀNH ÁC MỘNG

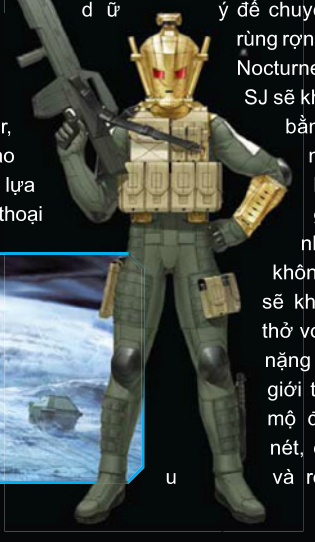
SAU THÀNH CÔNG RỰC RỠ CỦA DEVIL SURVIVOR TRÊN DS, ATLUS TIẾP TỤC GIỚI THIỆU MỘT PHIÊN BẢN MỚI TRONG DÒNG GAME "CUNG" SHIN MEGAMI TENSEI MANG TÊN STRANGE JOURNEY (SJ), THIÊN VỀ NỘI DUNG KHOA HỌC GIẢ TƯỞNG HƠN LÀ MA THUẬT KỲ BÍ.

Bối cảnh được chọn của SJ là Nam Cực. Chuyến hành trình ma quái này sẽ bắt đầu từ Antarctica. Với khoảng 98% diện tích bị băng bao phủ, Antarctica được xem là lục địa lạnh, khô và nhiều gió nhất trên trái đất. Hẳn nhiên, một địa điểm khắc nghiệt như vậy hoàn toàn lý tưởng cho những chuyến phiêu lưu hấp dẫn!

Đầu thế kỷ 21, một vụ nổ hạt nhân ở Nam Cực đã xáo trộn không gian. Một lỗ đen kỳ bí xuất hiện, ngày càng nở rộng ra như muốn nuốt chửng thế giới. Nhận ra mối đe dọa này, Liên Hiệp Quốc đặc phái một nhóm chuyên gia quốc tế đến đó nghiên cứu. Không cần đợi lâu, cả nhóm nhận ra chuyến hành trình vào nơi lạnh nhất của Trái Đất của họ đã trở thành một cơn ác mộng trần gian. Quỷ dữ đang bò trên mặt đất và lăm le xâm chiếm thế giới loài người!

Giống như Devil Survivor, tính cách nhân vật ra sao hoàn toàn dựa vào sự lựa chọn trong các mẩu đối thoại của người chơi, đồng thời các đối thoại với thành viên khác sẽ ảnh hưởng đến cốt truyện. Cái tên Shin Megami Tensei Strange Journey sẽ không trọn vẹn nếu thiếu việc thu phục các quỷ dữ cùng sát cánh chiến đấu với bạn. Giờ đây trong trận đấu, nếu biết khéo léo điều khiển, bạn có thể cho các "lính" quỷ phối hợp tung chiêu tấn công kẻ thù. Những con quỷ được thu phục có thể kết hợp lại để tạo ra một con quỷ mới, mạnh mẽ hơn. Một tùy chọn mới khi tạo quỷ là người chơi có thể ném thêm các món đồ vào để gia tăng hiệu quả thu được. Theo thông tin được tiết lộ, thư viện quỷ trong game khá phong phú với hơn 300 loài cho bạn mặc sức lựa chọn.

Một hạn chế của máy DS là cấu hình khó có thể đáp ứng được đồ họa 3D vừa ý để chuyển tải những khung hình rùng rợn như Shin Megami Tensei: Nocturne đã làm trên PS2. Nhưng SJ sẽ khắc phục nhược điểm này bằng cách chuyển sang góc nhìn người thứ nhất. Khi khám phá thế giới trong game dưới cặp mắt của nhân vật, góc nhìn hẹp và không gian âm u của game sẽ khiến bạn cảm thấy nghẹt thở với áp lực lúc nào cũng đè nặng trên vai. Qua đoạn phim giới thiệu, SJ đã hút hồn giới mộ điệu với đồ họa 3D sắc nét, chuyển tải không khí âm u và rờn rợn người, hơn hẳn một bậc so với Devil Survivor chỉ dùng 2D tĩnh. Phần âm nhạc do nhạc sĩ kỳ cựu Shoji Meguro đảm nhiệm chắc hẳn sẽ vô cùng lôi cuốn và ám ảnh.



Các sản phẩm trong dòng Shin Megami Tensei đều đem đến những giá trị mới, sức hấp dẫn mới cho thể loại game nhập vai Nhật vốn đã "già nua". Strange Journey chắc chắn cũng không ngoại lệ, hứa hẹn sẽ lại cho các fan những đêm trắng thức cùng game.

TÙNG OAI

Tên game: Dante's Inferno | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Visceral Games | **Phát hành:** EA | **Dự kiến phát hành:** 09/02/2010 | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3, PSP

DANTE'S INFERNO™

9 tầng ĐỊA NGỤC

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Bất ngờ đã xảy ra khi Dante cướp được cây lưỡi hái của thần Chết và "tiễn" thần về nơi cửu tuyền.

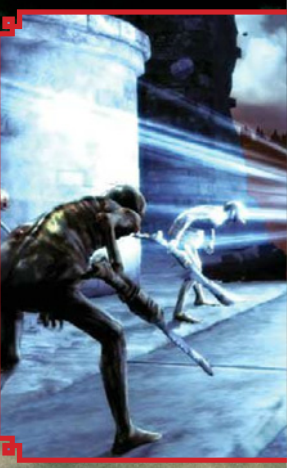
Hãng EA lâu nay vẫn được xem là "ông trùm" trong làng game thế giới, nhưng chủ yếu là do quy mô và lượng đầu game cho ra đời hàng năm, chứ không phải sự hấp dẫn nổi trội của từng đầu game riêng lẻ. Số lượng đầu game hay đã ít, mà hầu hết trong số đó lại thường là game thuộc những thương hiệu đã nổi tiếng sẵn từ lâu. Nhận biết điểm yếu này của mình, gần đây EA rất chú tâm vào việc liên tục tạo dựng những thương hiệu game mới, và một trong số "cánh chim đầu đàn" cho tham vọng này chính là EA Redwood Shores với tựa game kinh dị năm 2008 là Dead Space.

Nổi như cồn sau "hiện tượng" Dead Space, Redwood Shores trở thành studio phát triển "ngôi sao" trong tập đoàn EA. Nay, studio này sau khi đổi qua tên mới là Visceral Games lại chuẩn bị cho ra đời một game mới hứa hẹn gây ấn tượng không kém là Dante's Inferno, sẽ phát hành cho PS3 và Xbox 360 vào đầu tháng 2 năm sau.

Cuộc phiêu lưu vào địa ngục bao tàn

Dante's Inferno là một game mang nhiều yếu tố tâm linh, tôn giáo và thần thoại. Câu chuyện của game dựa trên tác phẩm thi ca Divine Comedy (Thần khúc) của thi hào người Ý sống ở thế kỷ 13 đầu thế kỷ 14 là Dante Alighieri. Bản thân trò chơi chỉ khắc họa phần đầu tiên của tác phẩm này là Inferno (Địa ngục), trong khi Divine Comedy còn 2 phần nữa là Purgatorio (Ăn năn) và Paradiso (Thiên đàng).

Trong Divine Comedy, nhân vật chính của tác phẩm là chính bản thân tác giả Dante. Tuy nhiên, câu chuyện là hoàn toàn



hư cấu. Trò chơi Dante's Inferno đương nhiên cũng tuân theo điều đó, với nhân vật chính Dante là một dũng sĩ thập tự chinh đầy quả cảm. Trong một trận chiến, anh trở thành nạn nhân của một vụ ám sát. Dường như số phận chưa bắt anh phải chết nên đã dẫn dắt Dante đến đối mặt với chính Thần Chết. Một trận chiến không tưởng đã diễn ra giữa một con người nhỏ bé và vị thần chết chóc đầy quyền năng. Và bất ngờ đã xảy ra khi Dante cướp được cây lưỡi hái của thần Chết và "tiễn" thần về nơi… cửu tuyền.

Thoát khỏi cái chết, với chiếc lưỡi hái Tử thần trên vai, Dante quay về quê hương chỉ để chứng kiến một bi kịch khác: vợ anh là Beatrice đã bị một người xấu giết chết. Đau đớn trước xác vợ, Dante thấy rõ linh hồn nàng từ từ thoát ra và được chính chúa tể địa ngục, ác quỷ Lucifer, đến đón đi. Biết mình đang nắm giữ quyền năng của thần Chết, Dante quyết tâm xuống tận địa ngục, tìm và giải cứu linh hồn người vợ yêu dấu của mình.

Người mang sức mạnh quỷ thần

Với một câu chuyện bi tráng đầy hấp dẫn như vậy, Dante's Inferno là game hành động góc nhìn ngôi thứ ba, mang đậm phong cách của "đương kim hoàng đế" trong thể loại này hiện nay là God of War. Được trang bị cây lưỡi hái Tử thần mạnh vô song, Dante trở thành một chiến binh dũng mãnh hơn bao giờ hết. Với các chiêu thức từ nhẹ đến mạnh phân bố trên 2 nút X, Y của Xbox 360 (hay Vuông và Tam giác của PS3), Dante có thể tung hàng loạt đòn thế, combo liên hoàn dũng mãnh và đẹp mắt không thua kém gì chàng ninja Ryu Hayabusa (cây lưỡi hái của Dante rất giống vũ khí tương tự trong Ninja Gaiden 2). Không chỉ vậy, với cán cầm cấu tạo bằng các khớp xương, chiếc lưỡi hái có thể tự do kéo dãn thu gọn, giúp Dante mở rộng tầm chiến đấu, hay dùng làm móc rất lợi hại trong những pha bay nhảy, làm gợi nhớ không ít đến cặp song đao gắn xích rất linh hoạt của Kratos.

Bên cạnh cây lưỡi hái Tử thần, Dante còn có một vũ khí khác đại diện cho thế lực trái ngược: cây thập tự giá thần thánh. Sử dụng thánh vật này, Dante có thể phóng ra hàng loại tia sáng hình thánh giá, có thể gây sát thương và đẩy lùi đối thủ ở tầm xa. Chắc chắn một điều là Dante sẽ không rời bỏ 2 loại vũ khí này, nhưng trong quá trình chơi, anh còn có thêm vũ khí nào nữa không thì Visceral Games chưa tiết lộ. Chiến đấu với ác quỷ địa ngục, vốn đa phần là những linh hồn tội lỗi bị đày đọa, Dante sau khi đánh bại chúng sẽ có một tính năng hơi giống game Bioshock. Đó là lựa chọn trừng phạt hoặc thanh tẩy những linh hồn này. Cả 2 lựa chọn sẽ kích hoạt

những mini-game bấm nút (Quick Time Event) với lựa chọn trừng phạt luôn dễ dàng hơn là thanh tẩy, thông qua độ khó dễ của các mini-game. Khi hoàn thành, bạn sẽ thu được những linh hồn tà ác hoặc thánh thiện, tùy theo lựa chọn. Những linh hồn này sẽ được dùng "trang trải" cho việc nâng cấp và học thêm các tuyệt chiêu mới, cũng theo 2 nhánh là thiện hoặc tà. Nhà sản xuất tiết lộ rằng người chơi sẽ không thể "max" cả 2 đường này trong lần chơi đầu. Tuy nhiên nếu chơi lại, các kỹ năng sẽ giữ nguyên để bạn có thể nâng cấp tiếp (một chiêu rất hay để "dụ" game thủ ở lại lâu hơn với game).

Những trận chiến vô tiền khoáng hậu nơi chín tầng địa ngục

Như đã nói, toàn bộ game sẽ thuật lại cuộc hành trình của Dante xuống cõi âm, mà cụ thể hơn là đến chín tầng của địa ngục. Chín tầng này chính là chín màn chơi của game, tuân thủ theo đúng nguyên tác Divine Comedy, bao gồm Limbo (Quên lãng), Lust (Dục vọng), Gluttony (Phàm ăn), Greed (Tham lam), Anger (Phẫn nộ), Heresy (Dị giáo), Violence (Tàn bạo), Fraud (Gian trá) và Treachery (Bội phản). Ở mỗi tầng, Dante sẽ giáp mặt với đủ mọi loại quái vật, quỷ sứ gớm ghiếc khác nhau, đúng kiểu những sinh vật kinh hoàng chốn địa ngục. Qua những thước phim trailer giới thiệu, có một nhận xét là các quái vật trong game khá giống với God of War (cũng không có gì lạ khi cả Divive Comedy và loạt game của Sony đều dựa trên thần thoại Hy Lạp). Đặc biệt nhất là các con quái vật được điều khiển bởi một tên quỷ nhỏ trên đầu. Dante có thể trèo lên con quái này, tiêu diệt "tài xế" và chính mình trở thành người điều khiển con quái vật quay sang tấn công đồng loại (Kratos trong God of War III sắp tới cũng có khả năng này).

Tuy nhiên, điểm ấn tượng nhất trong Dante's Inferno sẽ là những trận đấu trùm, với những siêu quái vật khổng lồ cai quản từng tầng của địa ngục. Như vậy, tính ra game sẽ có ít nhất 10 con trùm (thần Chết lúc đầu nhắc đến chính là con trùm đầu tiên của game). Nếu bạn đã xem qua những đoạn trailer của Dante's Inferno, chắc hẳn đã thấy một vài con trùm được giới thiệu. Và chắc chắn bạn sẽ đồng ý với người viết rằng những con trùm và các trận đấu với chúng đều có chung 2 điểm: ấn tượng và hoành tráng. Hầu hết chúng đều to gấp nhiều lần Dante. Chẳng hạn như Dante phải dùng cả 2 tay để ôm được… cái lưỡi rắn của quỷ vương Minos, có thể bẹp dí như tép trong lòng bàn tay nữ hoàng Cleopatra (một nhân vật trong Divine Comedy, lấy cảm hứng từ nữ hoàng Ai Cập ngoài đời thật) hay đứng trên đầu quỷ lửa Phlegyas để vượt qua dòng sông dung nham Styx mà không hề hay biết có kẻ đang… khó chịu khi tự dưng có một "con chí" láo xược đang… "đi quá giang". Để đối phó với những đối thủ gần như… "xơi không nổi" nếu chỉ dùng đòn thế bình thường này, Dante lại học tập kinh nghiệm từ Kratos: sử dụng các trường đoạn bấm nút Quick Time Event. Ai chơi qua God of War cũng đều thích mê những trường đoạn hấp dẫn ác liệt "sướng tay đã mắt" này, chắc chắn sẽ rất háo hức khi biết Dante sử dụng những chiêu thức này rất nhiều và không hề kém hoành tráng so với anh chàng Sparta đầu trọc.

Huyên thuyên đủ thứ về Dante's Inferno, nhưng hình như những gì chúng ta bàn từ nãy đến giờ hoàn toàn… chả có gì mới mẻ. Toàn thấy nào là giống Ninja Gaiden, vay mượn Bioshock và nhất là "nhái" God of War hơi bị nhiều. Một sản phẩm quá bắt chước thường sẽ không thành công khi không thể vượt qua cái bóng quá lớn của "người đi trước". Thế nhưng, với Dante's Inferno, người viết tin chúng ta có quyền hy vọng nhiều vào tựa game này. Bởi vì sao ư? Vì trước đây Dead Space cũng từng bị coi là "nhái" Resident Evil 4 và Gears of War, thế nhưng game cũng đã tạo ra những kỳ tích không ai tưởng tượng nổi. Vì vậy, biết đâu Dante's Inferno sẽ còn hấp dẫn hơn cả God of War thì sao? Cũng đáng mong chờ và hy vọng lắm chứ!

PHƯƠNG MAI

Tên game: Mass Effect 2 | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** BioWare | **Phát hành:** EA | **Dự kiến phát hành:** 26/01/2010 | **Hệ máy:** Xbox 360, PC

TUNG HOÀNH VŨ TRỤ MASS EFFECT 2

MASS EFFECT LÀ CHUYẾN PHIÊU LƯU GIẢ TƯỞNG TRONG MỘT THIÊN HÀ CÓ NHIỀU CHỦNG TỘC LẠ LẪN CÁC HÀNH TINH CHƯA ĐƯỢC KHAI PHÁ. TRONG PHIÊN BẢN TIẾP THEO MASS EFFECT 2, THAY THẾ CHO ĐẠO QUÂN GETH CỦA GÃ SAREN HIẾU CHIẾN LÀ "GIÂY PHÚT ĐEN TỐI" ĐE DỌA SỰ TỒN VONG CỦA NHÂN LOẠI, THEO MÔ TẢ CỦA HÃNG PHÁT TRIỂN BIOWARE.

NỐI GÓT PHIÊN BẢN TRƯỚC

Có lẽ nhiều game thủ đã từng chơi bản Mass Effect đầu tiên sẽ cảm thấy hết sức quen thuộc khi màn hình "load" xong cảnh đầu tiên của Mass Effect 2, bởi vì nội dung của bản thứ 2 sẽ liền mạch với bản trước đây. Không những thế, bản ME2 còn bị ảnh hưởng khá nhiều về tính cách nhân vật mà người chơi đã chọn từ phiên bản trước. Việc đầu tiên ME2 làm khi tải dữ liệu chính là "lùng sục" các bản lưu từ phiên bản trước và áp đặt luôn cho nhân vật của chúng ta. Nhưng các game thủ mới lần đầu chơi dòng game này cũng không cần phải lo lắng, vì ME2 cũng sẽ đưa ra các chỉ dẫn cũng như giúp người chơi làm quen với cấu trúc của game.

Hệ thống chiến đấu là một trong những yếu tố làm nên thành công của ME và nay càng được cải thiện trong ME2. Hãng phát triển BioWare đã nâng hệ thống chiến đấu trong ME2 lên một tầm cao mới, mang hơi hướm của bắn súng góc nhìn người thứ nhất (FPS) hơn là nhập vai thuần túy như trước đây. Bạn cũng sẽ thấy cảm giác quen thuộc khi chỉnh sửa các câu lệnh và chiến thuật cho đồng đội trước mỗi trận chiến như bản ME. Tuy nhiên, trong ME2, game thủ có thể trực tiếp ra lệnh cho đồng đội bằng các phím chỉ hướng nhằm tăng thêm khả năng sử dụng "tuyệt chiêu" của mỗi thành viên trong nhóm. Với các kỹ thuật mới trong chiến trận, người chơi hoàn toàn có thể thực hiện các thao tác khác nhau cùng lúc thông qua kỹ năng của đồng đội. Chẳng hạn như khi bạn gặp phải một tên lính khôn ngoan đang ẩn sau một vật chắn mà bạn không bắn xuyên "tường", thì giờ đây bạn có thể nhờ khả năng di chuyển "vạn vật" của đồng đội hất tung vật chắn rồi tha hồ nã đạn.

Việc hạ cánh lên hành tinh lạ cùng siêu chiến xa Mako mang đến cảm giác vô cùng lý thú. Có thể nói, Mako là một trong những phương tiện di chuyển cũng như chiến đấu lý tưởng nhất trong các dòng game. Không chỉ dừng lại tại việc khám phá trên mặt đất, ME2 còn cho phép người chơi phiêu lưu trong vũ trụ bằng phi thuyền chiến đấu SSV Normandy của Shepard. Khi đã định hướng được hành trình, game thủ có thể tự lái phi thuyền theo ý muốn thay vì

"enter" vào điểm định sẵn trên bản đồ và ngồi chờ "load" cảnh mới. Việc điều khiển phi thuyền cũng đưa bạn vào một yếu tố chơi mới lạ, có thể tham gia không chiến hay bay đến bất cứ đâu mình thích. Tuy nhiên, bạn cần lưu ý xem liệu đã nạp đủ nhiên liệu cho chuyến phiêu lưu chưa?

Đã từ lâu, các nhiệm vụ phụ đã trở thành một trong những yếu tố khiến game thủ phải bỏ thêm khá nhiều thời gian vào game. Như chúng ta đều biết các game như: The Elder Scrolls IV Oblivion, Fallout 3, Star Wars và nhiều game khác chứa đựng "kho tàng" nhiệm vụ phụ rất dồi dào và cũng rất hấp dẫn. Thật không lạ khi ME2 cũng cho phép game thủ thực hiện khá nhiều nhiệm vụ phụ bên cạnh việc chơi theo cốt truyện. Những nhiệm vụ phụ trong ME2 đóng vai trò rất quan trọng trong việc phát triển tính cách của nhân vật, trở thành tốt hay xấu đều do người chơi quyết định. Thông qua thực hiện các nhiệm vụ bên lề này, game thủ còn thu thập được khá nhiều chiến binh cho nhóm chiến đấu của mình. Thu thập đã khó, người chơi lại còn có thể thi hành nhiệm vụ trong vai các thành viên khác nhau. Đừng quá ngao ngán với hệ thống nhiệm vụ đồ sộ trong ME2, bởi khi thực hiện nhiệm vụ cho các nhân vật sẽ giúp người chơi hiểu rõ khả năng cũng như ưu khuyết điểm của từng thành viên.

"HÀNH TRANG" VÀO MASS EFFECT 2

Vì cốt truyện của Mass Effect 2 nối tiếp phiên bản đầu, nên các game thủ cần có sự chuẩn bị thật tốt, ví dụ như tìm chơi Mass Effect để nắm tổng quát về lối chơi và những diễn tiến đã xảy ra. Từ thời điểm TGG số này phát hành đến khi Mass Effect 2 ra mắt chính thức (25/12/2009-26/1/2010) vẫn còn 1 tháng, đủ thời gian để bạn chinh phục mọi "ngóc ngách" của Mass Effect.

Trọng tâm của Mass Effect 2 vẫn là sự pha trộn giữa kiểu chơi bắn súng và thể loại nhập vai. Game hứa hẹn sẽ đào sâu vào tính chiến thuật nhóm trong các trận đấu súng ác liệt, đồng thời mở ra những chuyến khám phá về phần còn lại của vũ trụ. Càng đi sâu khám phá, cơ hội tìm kiếm và phát triển công nghệ mới sẽ càng nhiều, nhân vật chính sẽ có thêm nhiều tùy chọn mới cho các chuyến đi, cũng như có nhiều vật phẩm mới trợ giúp cho khía cạnh đấu súng.

Với một game bắn súng, sự ổn định của khung hình là rất quan trọng. BioWare cho biết họ sẽ cố gắng "khóa" khung hình ở mức thấp nhất là 30fps nhằm mang đến cảm giác dễ chịu cho người chơi. Bên cạnh đó, hãng phát triển này cũng tiết lộ phần giao diện của Mass Effect 2 sẽ được thiết kế lại cho phù hợp hơn. Kho chứa vật phẩm sẽ được sắp xếp hợp lý và dễ sử dụng cùng với các tùy chọn bố trí vật phẩm theo cấp độ.

Quá trình chuẩn bị trước khi phiêu lưu hay bước vào một cuộc chiến cũng rất quan trọng, mà thể hiện rõ nhất là qua sự phát triển và trang bị cho nhân vật, kể cả nhân vật chính lẫn các nhân vật đồng hành. Trong khía cạnh phát triển nhân vật, các yếu tố sẽ được chi tiết hóa một cách cụ thể. Càng nghiên cứu kỹ thuộc tính của nhân vật, người chơi sẽ nắm được điểm mạnh/yếu mỗi nhân vật để phối hợp chiến thuật hợp lý trong những trường hợp khó khăn.

BioWare ẩn giấu không ít tham vọng ở "đứa con" lai bắn súng - nhập vai Mass Effect 2. Với các đoạn phim trailer và cảnh chụp screenshot được cập nhật đều đặn, hiện chưa có gì cản trở bước tiến của Mass Effect 2. Còn thiếu, có chăng là bản demo trước khi game chính thức phát hành.

SU SU

DSi LL
MÁY CHƠI GAME CẦM TAY LỚN NHẤT CỦA NINTENDO

Sau khi cắt giảm trọng lượng của DS bằng phiên bản DSLite tiếp đó tích hợp thêm camera có chức năng chụp ảnh vào thân máy bằng phiên bản DSi, nay hãng game Nhật Bản – Nintendo lại cho ra mắt DSi LL (còn có tên gọi khác ở Châu Âu và khu vực Bắc Mĩ là DSi XL) model mới nhất có kích thước bự nhất trong dòng máy DS của hãng. Sản phẩm này ra mắt tại quê nhà Nhật Bản hôm 21/11 qua và cũng vừa cập bến Việt Nam vào giữa tháng 12 này.

DSi LL có kích thước khá ấn tượng161 mm x 91.4 mm x 21.2 mm, trọng lượng 314 gram, to và nặng hơn cả DS đời đầu (vẫn thường được gọi là DS mập). Đây máy chơi game cầm tay có kích thước to nhất trong lịch sử của Nintendo. Máy được trang bị hai màn hình với kích thước mỗi màn hình là 4,2 inch lớn hơn gần 1,3% so với các máy DSi thường (3,25 inch). Nhờ màn hình to nên việc thưởng thức, thao tác các trò chơi giờ đây trở nên dễ dàng hơn trước khá nhiều. Đơn cử như trò New Super Mario Bros. (một game platform) việc né tránh hay nhảy lên người các chú Goomba, Dry Bones trở nên dễ dàng hơn nhiều so với trước đây. Với game Metroid Prime Hunters – game hành động góc nhìn thứ nhất nổi tiếng trên hệ máy DS việc xoay trở hồng tâm và bắt mục tiêu trên màn hình cảm ứng của DSi LL cũng tiện, nhanh hơn so với các model DS đã ra mắt.

Do kích cỡ màn hình lớn hơn nhưng độ phân giải vẫn không thay đổi (256x192) so với các model trước nên việc hình ảnh thể hiện trên DSi LL lộ rõ nhiều khối vuông, góc cạnh nhiều hơn đặc biệt là các game 3D như Mario Kart, Metroid Prime Hunters DS. Bù lại với loa ngoài thiết kế lớn hơn hẳn so với model DSi nên âm thanh phát ra to và rõ hơn khá nhiều. Mặt khác, so với DSi, thời gian sử dụng pin của DSi LL cũng cải thiện thêm từ 1 đến 3 giờ tuỳ vào mục đích sử dụng, cách chỉnh độ sáng màn hình hoặc trò chơi mà chơi thưởng thức. Ngoại trừ hai phím L và R thiết kế to hơn trước, kích thước của phím D-pad, cụm phím hành động (A, B, X, Y), phím Star và Select vẫn được giữ nguyên.

Đi kèm theo máy bên cạnh một adapter dùng để sạc pin còn đính kèm theo hai bút stylus. Một stylus gầy có kích thước dài hơn stylus gầy của DSi 4mm và một loại stylus có hình dạng bút bi to và dài hơn stylus tương tự của DSi đến 40mm để người sử dụng có thể dễ dàng thao tác. Giao diện người dùng của máy vẫn không thay đổi so với DSi trước đây nhưng điều cần lưu ý là tất cả ghi chú hay chữ trên menu đều hoàn toàn bằng tiếng Nhật do tất cả các máy DSi LL trên thị trường hiện nay đều có xuất sứ từ Nhật Bản. Riêng phiên bản DSi XL với giao diện tiếng Anh và nhiều ngôn ngữ khác sẽ xuất hiện vào khoảng đầu năm 2010.

Hiện tại DSi LL đang có giá bán tại thị trường Việt Nam vào khoảng 4,9 triệu đồng.

ANH TUẤN

Cửa hàng tham khảo:

Mi Mi Game 55A – 114 Pasteur, Quận 1, TP HCM. ĐT: (848) 3.9140594 – 3.9140595

HALO Shop 82 Pasteur, Quận 1, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (08) 3.8218361 – 3.9141494.

HAI LỰA CHỌN DÒNG TOWER

Không kém cạnh so với Armor, Element S (*ID:G0912_79*), Spedo và V9 cũng được thiết kế hướng đến người dùng cao cấp. Cả 2 thuộc dòng tower (thùng máy đứng), có thiết kế tinh xảo, kết cấu chắc chắn, có khả năng hỗ trợ phần cứng khá tốt, thích hợp cho những cấu hình "khủng", cấu hình đa card đồ họa để chơi game, đồ họa hoặc thiết kế.

Spedo (VI90001N2Z)

Spedo có kích thước 61x23,2x53,6cm, nặng 12,4kg, dàn khung bằng thép chuẩn SECC dày 0,8mm, khả năng chịu lực tốt. Được xếp vào dòng full tower nhưng Spedo chỉ hỗ trợ bo mạch chủ (BMC) chuẩn ATX và micro ATX. Mặt trước có 7 khoang gắn ổ đĩa 5¼" và 6 khoang 3½". Mặt sau có 8 khe gắn card mở rộng và có vị trí dành riêng cho ống dẫn chất lỏng của tản nhiệt nước. Chân đế lớn, có thể xoay 1 góc 90° giúp thùng máy đứng vững hơn. Điểm đặc biệt là toàn bộ thùng máy được thiết kế dạng lưới tổ ong loại lớn cùng hệ thống tản nhiệt có thể gắn đến 9 quạt làm mát kích thước khác nhau, giúp việc trao đổi không khí giữa trong và ngoài thùng máy tốt hơn, các thiết bị phần cứng mát hơn. Vị trí các khoang ổ đĩa 3½"còn có 1 thanh trượt cho phép gắn quạt loại 120mm, có chức năng tản nhiệt cho các ổ đĩa và cả card đồ họa, RAM hoặc BXL tùy nhu cầu người dùng.

Do có ưu thế về kích thước nên bên trong thùng máy khá rộng và thoáng, không vướng víu khi thao tác, ngay cả với cấu hình CrossFireX sử dụng 2 card đồ họa Asus EAH4890, kích thước "full size" (31,22cm). Hầu hết linh kiện phần cứng được cố định bằng các chốt gài nên việc tháo lắp khá dễ dàng. Hệ thống tản nhiệt mặc định được trang bị sẵn 1 quạt 140mm, tốc độ 1.000rpm (vòng/phút) ở mặt trước và 2 quạt 120mm, tốc độ 1.300rpm ở mặt sau. Giá 4.020.000đ, bảo hành 3 năm.

NSX còn đưa ra bộ nâng cấp (upgrade kits) gồm bộ nguồn Toughpower XT 850W dành riêng cho các sản phẩm dòng Spedo, bộ cáp mở rộng Cable Box và Easy Swap Package để gắn nóng ổ cứng. Bạn đọc có thể tham khảo thêm thông tin tại *http://www.thermaltakeusa.com/Product.aspx?C=1400&ID=1828*

LIÊN HỆ: **Sao Biển:** 56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, Tp.HCM. ĐT: (08) 3862 4741

V9 (VJ40001N2Z)

V9 thuộc dòng mid-tower, kích thước khoảng 43x19x47cm, tương thích với BMC chuẩn ATX lẫn micro ATX. Dàn khung bằng thép SECC cứng cáp, 2 nắp đậy bên hông thùng máy khá "nặng tay", tăng khả năng chịu lực. Chân đế bằng nhựa, nhỏ gọn, vị trí bộ nguồn cũng được dời xuống đáy thùng giúp thùng máy đứng vững. Toàn bộ mặt trước thiết kế dạng lưới, các miếng chắn vị trí gắn ổ đĩa quang và ổ đĩa mềm mặt trước có thêm lớp mút lọc bụi, có thể vệ sinh dễ dàng khi bẩn. Các nút power, reset, nút và ngõ giao tiếp cũng được dời lên nóc thùng máy. Một phần không gian trên nóc thùng máy có thể dùng làm nơi để vật dụng cá nhân.

Gọn gàng và không kém phần mạnh mẽ, khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng của V9 khá tốt. Mặt trước có 4 khoang gắn ổ đĩa 5¼", 7 khoang 3½" và 7 khe gắn card mở rộng. Thùng máy cũng đáp ứng được cấu hình thử nghiệm sử dụng 2 card đồ họa kích thước "full size". Hệ thống tản nhiệt của V9 mặc định gắn sẵn 2 quạt 120mm (1 trước, 1 sau) tốc độ 1.000rpm và 1 quạt 230mm tốc độ 800rpm trên nóc thùng máy. Giá 1.850.000đ, bảo hành 3 năm.

Chế độ thử nghiệm gồm chạy không tải, sử dụng phép thử đồ họa 3DMark 06 với thiết lập đồ họa mức cao nhất 8xAA, 16xAF, độ phân giải 1280x1024x32bit và "ép" BXL bằng phần mềm Prime95 trong môi trường 28 độ C. Với ưu thế về kích thước và toàn bộ thùng máy được thiết kế dạng lưới tổ ong loại lớn giúp việc trao đổi không khí tốt hơn, Spedo giữ các linh kiện phần cứng luôn mát mẻ và ổn định mà không gây ồn ào. Cụ thể là nhiệt độ GPU card đồ họa tăng từ 55 độ C (chế độ không tải) lên 75 độ C (trong phép thử đồ họa 3DMark 06), nhiệt độ BXL từ 48 độ C lên đến 86 độ C (Prime95) cũng không làm ảnh hưởng đến nhiệt độ bên trong thùng máy; nó chỉ dao động ở mức 36-38 độ C trong cả 3 phép thử. Khả năng tản nhiệt của V9 khá tốt, nhiệt độ bên trong thùng máy cũng thay đổi không đáng kể, từ 39 độ C (chế độ không tải) và cao nhất là 41 độ C (3DMark 06).

ĐÔNG QUÂN

NHỮNG QUẢ CẦU TẢN NHIỆT

Thermaltake tiếp tục giới thiệu 2 tản nhiệt bộ xử lý (BXL) MeOrb, DuOrb nhằm đem đến người dùng nhiều lựa chọn hơn. Cả 2 đều sử dụng phương pháp tản nhiệt heatpipe với các ống dẫn nhiệt từ phần đế hấp thụ nhiệt lên bộ phận tản nhiệt bên trên nhằm nâng cao hiệu năng tản nhiệt. MeOrb và DuOrb chỉ hỗ trợ các hỗ trợ BXL AMD socket AM2/AM2+ và Intel socket 775LGA. Việc lắp đặt tương đối đơn giản do các phụ kiện được thiết kế riêng biệt, nhưng tốn khá nhiều thời gian do phải tháo rời BMC khỏi thùng máy.

Để kiểm tra khả năng tản nhiệt, chúng tôi sử dụng cấu hình thử nghiệm với BXL Intel P4 EE 955 (3,46GHz) trên nền BXL BMC Abit AW9D-Max. Bộ đôi card đồ họa Asus EAH4890 (thiết lập CrossFireX). DDR2-SDRAM Corsair XMS2 Xpert 2x1024MB bus 800MHz. Thùng máy Thermaltake Spedo trang bị 1quạt 140mm ở mặt trước và 2 quạt 120mm ở mặt sau. Các chế độ thử nghiệm gồm chạy không tải, sử dụng phép thử đồ họa 3DMark 06 độ phân giải 1280x1024x32bit với thiết lập đồ họa mức cao nhất 8xAA, 16xAF và "ép" BXL bằng tiện ích Prime95 trong môi trường 27 độ C.

MeOrb (CL-P0527)

MeOrb có thiết kế đơn giản, kích thước nhỏ gọn và chỉ nặng khoảng 260g. Chiều cao bộ tản nhiệt khá "khiêm tốn" nên phù hợp cho tất cả các chuẩn thùng máy, kể cả dòng HTPC (home theatre PC) và mini ITX. Nếu không có 2 ống dẫn nhiệt, MeOrb trông giống với bộ tản nhiệt dùng quạt truyền thống do một phần khối tản nhiệt gắn chặt với phần đế hấp thụ nhiệt. Ngoài ra, để tăng khả năng truyền dẫn nhiệt, các lá nhôm của bộ phận tản nhiệt được tách làm 2 lớp. Lớp ngoài gồm 92 lá nhôm và lớp bên trong có 69 lá nhôm được bo tròn theo kích thước quạt làm mát. Mỗi phần được kết nối bằng 1 ống dẫn nhiệt. MeOrb trang bị quạt làm mát loại 92mm, sử dụng nguồn DC 12v, công suất tiêu thụ 3,0w, hỗ trợ tính năng CPU Fan PWM (tự điều chỉnh tốc độ quạt theo tải BXL). Quạt hoạt động rất êm, độ ồn khoảng 16dBA, tốc độ quạt cao nhất khoảng 1.700rpm, hiệu suất tải khí đạt 38,9CFM (tương đương 1,089m3/p).

Kết quả thử nghiệm cho thấy khả năng tản nhiệt của MeOrb khá tốt. Ở chế độ không tải, nhiệt độ BXL ở mức 54 độ C và cao nhất là 86 độ C trong phần thử nghiệm Prime95 và 3DMark 06. Giá 670.000đ, bảo hành 24 tháng.

DuOrb (CL-P0464)

Không kém cạnh so với tản nhiệt V1, DuOrb từng đoạt đến 2 giải về thiết kế là Reddot Design Award Winner 2009 và IF Product Design Award 2009. Sản phẩm có thiết kế khá lạ gây ấn tượng với người dùng bằng bộ đôi tản nhiệt được làm từ đồng sáng bóng cùng 2 quạt làm mát đối xứng nhau qua bộ phận hấp thụ nhiệt. Không chỉ làm mát cho BXL, cách thiết kế này còn giúp DuOrb "kiêm nhiệm" việc làm mát cho cả khu vực xung quanh BXL như RAM, VRM, các MOFFET và tản nhiệt chipset. Để tăng khả năng tải nhiệt, phần đế hấp thụ nhiệt được làm bằng đồng sáng bóng do có sự chăm chút khá kỹ, đi kèm tuýp keo tản nhiệt. Bộ phận tản nhiệt cũng được chia làm 2 lớp, lớp ngoài sử dụng các lá tản nhiệt bằng đồng và lớp trong là các lá nhôm bo tròn theo kích thước quạt làm mát. DuOrb áp dụng phương pháp tản nhiệt heatpipe với 6 ống dẫn nhiệt đường kính 6mm để kết nối giữa phần đế hấp thụ nhiệt và bộ phận tản nhiệt. Tản nhiệt trang bị 2 quạt làm mát loại 80mm, sử dụng nguồn DC 12v, công suất tiêu thụ khoảng 5w (cho cả 2 quạt), hỗ trợ tính năng CPU Fan PWM (tự điều chỉnh tốc độ quạt theo tải BXL). Quạt hoạt động khá êm, độ ồn khoảng 21dBA, tốc độ quạt cao nhất là 2.000rpm, hiệu suất tải khí đạt 37,67CFM.

Với ưu thế về số quạt làm mát và ống dẫn nhiệt, kết quả thử nghiệm của DuOrb khá ấn tượng. Ở chế độ không tải, nhiệt độ BXL ở mức 48 độ C và cao nhất là 78 độ C trong phần thử nghiệm Prime95. Ngoài ra, Test Lab cũng nhận thấy nhiệt độ BXL giảm nhanh chóng sau mỗi chế độ thử nghiệm kết thúc. Giá 1.380.000đ, bảo hành 24 tháng.

TRUNG DOÃN

LIÊN HỆ: **Sao Biển:** 56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, Tp.HCM. ĐT: (08) 3862 4741

CHUỘT MỚI VŨ KHÍ MỚI

Nhằm "trang bị" cho game thủ những "vũ khí" đáng giá, có thể đáp ứng các đòi hỏi khắt khe, TGVT-Thế Giới Game giới thiệu 2 chú chuột Verbatim Rapier V2, CM Storm Sentinel Advance. Cả 2 trang bị cảm biến laser với độ phân giải "khủng" cùng những công nghệ đặc trưng của nhà sản xuất. Tiện ích đi kèm cung cấp thêm nhiều tính năng linh hoạt hơn cho mục đích sử dụng của người dùng.

Verbatim Rapier V2

Verbatim Rapier V2 hỗ trợ độ phân giải từ 800 đến 3.200dpi và có thể tùy chỉnh chi tiết đến 15 mức khác nhau từ 400 đến 3.200dpi (theo mức 200dpi) bằng tiện ích Gamer Toolkit. Bộ cảm biến có khả năng xử lý đạt 9.600fps (khung hình/giây), tốc độ quét tối đa đạt 40IPS (inches per second) tương đương 1,016m/s. Công nghệ Always On giúp chuột luôn ở trạng thái "sẵn sàng chiến đấu", trỏ chuột đáp ứng tức thời với sự di chuyển của chuột. Bộ nhớ tích hợp có thể lưu trữ tối đa 3 script cho phép gắn chuột và chạy các script này mà không cần cài đặt tiện ích đi kèm.

Rapier V2 có thiết kế khá "ngầu" và nặng 167g. Đi kèm là 7 "quả tạ" loại 4,5g cho phép thay đổi trọng lượng chuột theo nhu cầu. Theo khuyến cáo của nhà sản xuất, bạn nên kết nối trực tiếp chuột với cổng USB của máy tính để tối ưu khả năng đáp ứng của chuột. Mặc định V2 hỗ hợ 2 chế độ là standard mode và gaming mode, có thể chuyển đổi nhanh chóng bằng nút chức năng trên thân chuột. Ngoài 3 phím cơ bản là trái, phải và nút cuộn, chuột có thêm 4 nút chức năng (2 ở cạnh bên và 2 trên thân chuột) nhằm tăng tính tiện dụng cho người dùng trong quá trình sử dụng. Đèn LED hiển thị chế độ và độ phân giải hiện hành, được thiết kế đơn giản nhưng tiện dụng, có thể lập trình lại tùy thích. Tiện ích Gamer Toolkit bổ sung nhiều tùy chọn linh hoạt hơn cho người dùng. Chẳng hạn thay đổi tác vụ mặc định cho nút chức năng, thay đổi tốc độ truyền dữ liệu qua cổng USB (USB report rate) giúp trỏ chuột di chuyển mượt hơn, điều khiển chuột dễ dàng và chính xác hơn. Ngoài ra, tiện ích này còn cho phép lập trình tạo các script với tổ hợp các phím nhấn kết hợp giữa chuột và cả bàn phím, ấn định khoảng thời gian giữ phím để thực hiện những động tác phức tạp ngắm bắn (nhấn giữ phím Z) trong tư thế đi bộ (phím Shift) hoặc quỳ gối (phím C).

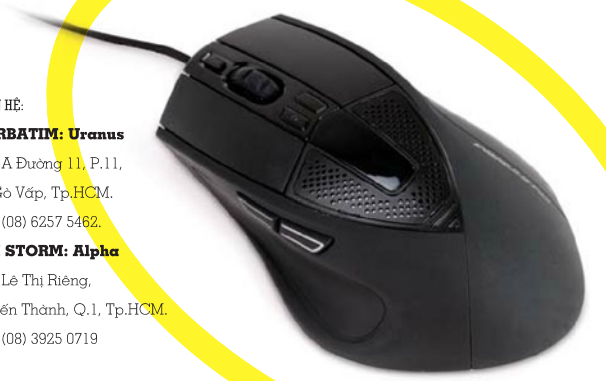
Thử nghiệm cho thấy Rapier V2 hoạt động nhạy, trỏ chuột di chuyển rất linh hoạt trên màn hình, độ chính xác cao. Phím trái, phải to và dài đủ để bấm chính xác trong bất cứ tình huống nào. Chuột có kích thước lớn, ôm theo bàn tay nên khá mỏi khi sử dụng liên tục trong thời gian dài. Giá 439.000đ, bảo hành 12 tháng.

CM Storm Sentinel Advance

Sentinel Advance (SA) là một trong những sản phẩm thuộc hàng "đỉnh" của Cooler Master có thể đáp ứng những đòi hỏi khắt khe nhất của game thủ. Thiết kế theo tiêu chí "tìm & diệt" (search and destroy), SA trang bị những thông số kỹ thuật đầy ấn tượng, là lựa chọn thích hợp trong thể loại game FPS và hành động tốc độ cao. Chuột được trang bị bộ cảm biến laser kép Storm Tactical theo công nghệ riêng của hãng với độ phân giải lên đến 5.600dpi, tốc độ quét tối đa đạt 235IPS, tương đương 6m/s. Mặc định độ phân giải chuột hỗ trợ có 4 mức gồm 1.100, 2.600, 3.800 và 5.600dpi. Ở chế độ "mechanical DPI mode" (nhấn và giữ phím chức năng DPI [-]) cho phép thay đổi trực tiếp độ phân giải chuột (từ 100 đến 5.600dpi, theo mức 25dpi). Một tính năng rất ấn tượng của Sentinel Advance là cho phép tùy chỉnh riêng độ phân giải tọa độ x và y, thích hợp cho thể loại game FPS. Chẳng hạn khi thiết lập x là 5.600 và y là 100, trỏ chuột di chuyển rất nhanh trên màn hình theo chiều ngang và gần như không di chuyển theo trục đứng. Như vậy, bạn luôn giữ được tầm "ngắm" trong khi di chuyển sang phải hoặc trái. Công nghệ Always On giúp chuột luôn ở trạng thái sẵn sàng theo tiêu chí "tìm & diệt". Bộ nhớ tích hợp dung lượng 64KB lưu trữ tất cả các thiết lập của người dùng trong 5 profile khác nhau. Hệ thống đèn LED Octoshade có 5 màu tương ứng mỗi profile đang sử dụng. Ngoài việc hiển thị độ phân giải hiện hành, màn hình OLED (trên thân chuột) còn hiển thị logo đặc trưng của dòng sản phẩm Storm hoặc logo riêng do người dùng tự thiết kế.

SE có thiết kế thon gọn, thích hợp cho người dùng thuận tay phải, bộ cánh tông đen với lớp cao su chống trượt. Ngoài 3 phím cơ bản, Sentinel Advance có thêm 5 nút chức năng có thể định nghĩa lại chức năng qua tiện ích CM Storm Sensor Optimization. Tương tự Rapier V2, trọng lượng chuột có thể thay đổi tùy người dùng với 5 "quả tạ" loại 4,5g. Phụ kiện đi kèm có khóa an toàn Storm Guard, đặc trưng của sản phẩm dòng Storm, giúp bảo vệ các thiết bị chơi game không bị thất lạc. Giá 1.234.000đ, bảo hành 24 tháng.

ĐÔNG QUÂN



LIÊN HỆ:

VERBATIM: Uranus
24/1A Đường 11, P.11, Q.Gò Vấp, Tp.HCM.
ĐT: (08) 6257 5462.

CM STORM: Alpha
121 Lê Thị Riêng, P. Bến Thành, Q.1, Tp.HCM.
ĐT: (08) 3925 0719

Cần người lớn bên cạnh

Chu trình tư duy của trẻ không tự nhiên hình thành mà phải có sự hỗ trợ của người lớn.

Trong xã hội chúng ta hiện nay phổ biến một thành kiến cho rằng trò chơi điện tử nguy hiểm cho sự phát triển thể chất và tinh thần của người chơi nói chung, và trẻ em nói riêng: ảnh hưởng đến mắt, có thể gây béo phì, đầu óc mất tập trung, học hành sa sút, gia tăng tính hung hãn, thu hẹp các mối quan tâm, làm nghèo nàn kinh nghiệm tình cảm và quan hệ xã hội, thậm chí gây nghiện… Tranh luận về được mất, hay dở, công tội của trò chơi điện tử có thể kéo dài bất tận. Trong khi báo chí, các phương tiện truyền thông chủ yếu lên án, tìm các biện pháp ngăn cấm, giới hạn thì các nhà chuyên môn, gồm các chuyên gia tâm lí, giáo dục, lại khá thận trọng khi phát biểu về lợi hại của trò chơi điện tử, và các phát biểu này không bao giờ là một chiều. Điều đáng nói nhất là bản thân những trò chơi này không tốt hay xấu, không có những tính chất có hại hay có lợi. Vấn đề nằm ở chỗ ai chơi và chơi như thế nào. Điều này tương tự như việc chúng ta nhà nào cũng cần có dao, có diêm (quẹt) và để trẻ không bị đứt tay, không làm cháy nhà, cha mẹ, người lớn cần phải dạy chúng cách sử dụng những công cụ này.

Với sự tiến bộ của công nghệ và những nghiên cứu về tác dụng giáo dục, tác dụng hỗ trợ quá trình học tập, nhiều nhà thiết kế game đã tận dụng được mặt hấp dẫn (về hình ảnh, âm thanh, tính động...), tận dụng yếu tố chơi để kết hợp với tác động giáo dục nhằm sáng tạo những trò chơi giúp trẻ học nhẹ nhàng, thú vị hơn. Trò chơi điện tử cho tuổi nhi đồng hầu hết là mang tính hỗ trợ phát triển kĩ năng và giải trí. Những trò chơi mang tính giáo dục này ngày càng trở nên phổ biến và là công cụ hỗ trợ đắc lực giúp trẻ mở rộng vốn kinh nghiệm, tìm hiểu về thế giới xung quanh, phát triển các kĩ năng nhận thức. Có nhiều loại trò chơi được thiết kế riêng cho mục đích học tập. Đó là những trò chơi dạy trẻ các môn học riêng biệt như ngôn ngữ, toán, xây dựng quan hệ xã hội, tìm hiểu khoa học, giải quyết vấn đề, tư duy nhận xét, đánh giá, và bảo vệ môi trường.

Nhìn nhận một cách khách quan, chúng ta có thể sử dụng những trò chơi điện tử để dạy trẻ em nhiều điều:

- Phát triển cơ tinh (các cơ nhỏ điều khiển những cử động đòi hỏi sự khéo léo) của bàn tay thông qua việc điều khiển chuột và bàn phím. Những thao tác khéo léo của bàn tay lại ảnh hưởng tốt đến hệ thần kinh trung ương. Trong khi chơi, trẻ tập phối hợp tín hiệu hình ảnh với các xung động cơ để phản xạ nhanh và chính xác khi điều khiển con trỏ. Nhờ đó, tốc độ phản xạ thị giác và phản xạ cơ đều được cải thiện, trí nhớ thị giác, khả năng suy luận, dự đoán đều được rèn luyện. Khi thao tác với chuột và quan sát hiệu ứng trên màn hình, trẻ tập luyện các cơ ngón tay, luyện tập phối hợp tay - mắt. Trẻ cũng học nhận biết ý nghĩa của một số biểu tượng trong các menu máy tính, học cách điều khiển các đối tượng trên màn hình.

- Nhiều trò chơi điện tử có tác dụng kích thích sự phát triển nhận thức, khuyến khích trẻ sáng tạo, tư duy phê phán; tạo ra nhiều cơ hội cho trẻ tập đánh giá, phỏng đoán, giải quyết vấn đề, tưởng tượng, thiết kế, thúc đẩy quá trình làm quen với chữ số, chữ cái và các kỹ năng toán - logic. Nhờ sự kết hợp đa dạng giữa màu sắc, âm thanh, chuyển động, trò chơi tác động đồng thời đến nhiều giác quan do đó đạt được hiệu quả cao cả về mặt hấp dẫn lẫn hiệu quả luyện tập kĩ năng. Trò chơi tạo ra rất nhiều cơ hội để trẻ trực tiếp tự khám phá, tự phát hiện đúng - sai. Ví dụ: Kỹ năng đếm, nhận mặt chữ số, nhận mặt chữ cái, phân loại

được lặp đi lặp lại trong các tình huống khác nhau nên trẻ có cảm giác được chơi các trò khác nhau nhưng kĩ năng thực hiện là một. Những kỹ năng nhận thức được hình thành theo cách này sẽ rất bền vững và trẻ có thể dễ dàng vận dụng chúng vào các hoàn cảnh, tình huống khác trong thực tế.

- Phát triển kỹ năng giao tiếp. Nhu cầu khám phá trò chơi thúc đẩy trẻ giao tiếp, chỉ bảo nhau, chia sẻ các ý tưởng về cách thực hiện với nhau, cả về kỹ thuật chơi lẫn những hiểu biết cần thiết để chơi. Như vậy trẻ tự học lẫn nhau: trẻ chưa biết học từ trẻ biết rồi, trẻ biết điều này học được từ bạn mình điều khác, trẻ biết rồi củng cố lại hiểu biết và kỹ năng của mình khi chỉ lại cho bạn cách chơi.

- Phát triển cảm xúc và xây dựng quan hệ xã hội. Tham gia vào các trò chơi dưới dạng chơi nhóm trẻ học được các cách ứng xử như thoả thuận, nhường nhịn, cộng tác, phân công, chờ đợi đến lượt mình, tôn trọng quy định... Dần dần trẻ trở nên tự chủ, tự tin và độc lập trong việc khám phá các trò chơi mới, chủ động điều chỉnh hành vi của mình và của nhóm chơi, hoàn thiện kỹ năng làm việc trong nhóm.

Tuy nhiên, cần phải lưu ý rằng những ưu thế này của trò chơi điện tử chỉ có thể biến thành hiện thực khi người lớn chú ý quan sát trẻ chơi, kịp thời đánh giá các tình huống nảy sinh, khuyến khích các biểu hiện tích cực và ngăn chặn những hành vi tiêu cực. Thả mặc cho trẻ tự xoay xở với trò chơi trên máy hay yêu cầu trẻ nhất nhất tuân theo hướng dẫn cụ thể từng thao tác đều có thể dẫn đến kết quả không mong đợi. Cùng chơi với trẻ, người lớn mới giúp trẻ nhận ra các quy luật nhân quả, phương pháp giải quyết vấn đề bằng cách thử và sai để tìm đến kết quả đúng. Đây là một kỹ năng quan trọng giúp trẻ thêm năng động trong các hoạt động khám phá, nên người lớn phải đặc biệt chú ý để kịp thời hỗ trợ, vì nếu trẻ chỉ thực hiện các thao tác chơi một cách máy móc, không để ý đến ý nghĩa của chúng thì trẻ cũng sẽ không hiểu được logic của trò chơi và như vậy trò chơi không đạt được mục đích học. Ví dụ: những trò chơi với các hình hình học không đơn giản chỉ là giúp trẻ nhận biết, gọi tên các hình hình học, mà còn giúp trẻ vận dụng các hình hình học ở các vị trí khác nhau để sáng tạo ra các mẫu thiết kế đa dạng. Hay những trò chơi yêu cầu trẻ sắp xếp đồ vật vào nhóm theo nhiều cách khác nhau (phân loại theo các thuộc tính khác nhau) không chỉ là nhằm tập luyện kỹ năng phân loại đơn giản mà còn tập cho trẻ nhìn nhận sự việc, sự vật dưới các góc cạnh khác nhau. Kỹ năng này được nâng cao thêm khi trẻ tập phân loại theo hai hoặc nhiều hơn hai thuộc tính. Đây chính là nền tảng của việc hình thành tư duy đa chiều, linh hoạt và sáng tạo.

Kinh nghiệm của các chuyên gia giáo dục Nhật Bản cho thấy khi chơi với các thiết bị đa phương tiện như máy tính thì trẻ thường phát triển theo chu trình như sau:

1. Trẻ NHÌN THẤY, XEM và thấy thích thú, bị lôi cuốn bởi hình ảnh, âm thanh sống động.

2. Trẻ thấy thích thú và nảy sinh động cơ BẮT CHƯỚC.

3. Khi ngồi vào chơi trẻ bắt đầu thực hiện "thử và sai" – nảy sinh nhu cầu SUY NGHĨ (TƯ DUY).

4. Khi thực hiện được, trẻ nảy sinh nhu cầu trao đổi với bạn, với người chơi khác, THỂ HIỆN ý tưởng và suy nghĩ của mình, giải thích những ý đồ và sản phẩm sáng tạo.

5. Kể về những điều mình học được cho người khác sẽ giúp trẻ củng cố và PHÁT TRIỂN tiếp tục những hiểu biết cũng như kỹ năng của mình.

6. Ở mức độ phát triển mới trẻ lại thấy thích thú với những hiện tượng mới, nảy sinh những thắc mắc mới, và cứ thế một chu trình mới lại bắt đầu, nhưng ở mức cao hơn.

Tuy nhiên để đạt được chu trình phát triển này, các nhà giáo dục Nhật bản cũng nhấn mạnh đến vai trò của người lớn và mối quan hệ giữa trẻ với người lớn xung quanh khi trẻ chơi với máy tính. Chu trình tư duy nêu trên không tự nhiên hình thành mà phải có sự hỗ trợ của người lớn. Nếu để trẻ tự chơi tự do, rất có thể trò chơi của trẻ chỉ giới hạn ở mức độ là trẻ biết làm theo các chỉ dẫn của máy. Do đó, việc trao đổi, thảo luận về những điều trẻ phát hiện ra, tạo ra môi trường giúp trẻ ứng dụng những điều đó vào các tình huống học và chơi hàng ngày là rất quan trọng và cần thiết. Đồng thời cũng cần hiểu rõ đặc điểm quá trình phát triển và quá trình tư duy của trẻ, bao gồm cả năng lực học khái niệm mới, và năng lực sáng tạo (tức là sử dụng các khái niệm đã học được để sáng tạo và đổi mới) để lựa chọn những trò chơi cân bằng giữa mục đích giải trí với mục đích giáo dục, bảo đảm tính hấp dẫn nhưng vẫn bảo đảm tính mới, tính phát triển, để chơi game là một hoạt động bổ ích – vừa giải trí vừa học một cách thú vị.

NGUYỄN THỊ THANH THỦY
Thạc sĩ Giáo dục Học

HỘP THƯ

HỎI & ĐÁP

Mình có đọc bài viết về "Chiến Binh Geforce 9". Xin tư vấn giúp: máy tính cấu hình BXL E2160 1.8GHz, BMC Giga 945GCM-S2C, RAM 2GB, hiện nay đang dùng VGA onboard, mình muốn gắn thêm VGA Gigabyte N96TZL-512I nhưng chưa biết VGA này có tương thích với máy mình không? Vì BMC có khe cắm VGA PCIe (16x) 1.0 còn của card N96TZL-512 I là PCIe 2.0, như vậy có khai thác hết hiệu năng của VGA không? Chơi game có bị "lag" không? "Kinh phí" của học sinh có hạn, cố gắng lắm mình mới dám đụng tới N96TZL-512I. (DUC – Cộng đồng TGVT)

Trước tiên, bạn cần xem lại chính xác tên sản phẩm là GV-N96TZL-512I (sử dụng GPU Geforce 9600GT) hay GV-N94TZL-512I (sử dụng GPU Geforce 9400GT). Dòng sản phẩm sử dụng GPU Geforce 9600GT thuộc dòng trung cấp trong khi 9400GT thuộc dòng phổ thông. Nếu là card GV-N94TZL-512I (sử dụng GPU Geforce 9400GT), bạn có thể tham khảo thêm thông tin và kết quả chạy các game hạng nặng như Crysis trong bài viết Card đồ họa - Giá rẻ, chơi game nhẹ (ID:A0907_50). Nếu là card GV-N96TZL-512I, bạn có thể tham khảo sức mạnh của GPU 9600GT trong bài viết Card đồ họa - Tầm trung vững bước (ID:A0808_34). Lưu ý là dòng card đồ họa tầm trung này cần gắn thêm nguồn +12V (loại 6 chân) khi sử dụng. Với cấu hình phần cứng máy và giới hạn tài chính, bạn nên chọn card GV-N94TZL-512I.

Màn hình của mình bị hiện tượng: độ phân giải tối ưu đang là 1440x990, vào game thì có game ở full screen (1440 x 990) có game thì lại ở 800x600, lúc này màn hình bị co lại 2 bên trái phải. Lúc trước các game này đều ở full screen nhưng ko hiểu sao bây giờ lại ở 800x600. (boydudon – Cộng đồng TGVT)

Bạn lưu ý độ phân giải mà game hỗ trợ khác độ phân giải của màn hình. Khi vào game, bạn vào tùy chọn Graphics/ Videos để thiết lập độ phân giải của game phù hợp với màn hình. Trường hợp game không hỗ trợ độ phân giải HD, wide… như màn hình thì bạn có thể thiết lập thành 1024x768 hoặc 1280x1024, tất nhiên hình ảnh sẽ không được như ý muốn.

Em đang cài Fallout 3, dùng chương trình Winrar giải nén thì đến đĩa 2 hiện lỗi như sau: "There is not enough space on the disk. Write error: only NTFS files system supports files larger than 4GB". Máy em cấu hình là Core 2 Duo 3,0GHz, RAM 2G, VGA Geforce 8600GT 512MB. Mong các anh chỉ em cách sửa lỗi trên. (cui_bap – Cộng đồng TGVT)

Thông báo lỗi cho biết ổ cứng không đủ chỗ trống chứa file giải nén, bạn cần thêm dung lượng trống (xóa bớt dữ liệu hiện có trên ổ) hoặc giải nén file sang ổ cứng khác. Mặt khác, định dạng của ổ cứng sẽ chứa file giải nén phải là NTFS để chứa được file có dung lượng lớn hơn 4GB. Có thể là bạn đang giải nén file .iso có dung lượng trên 4GB.

Mình đang dùng card VGA Geforce 512M 9600GT, mình thấy BMC của mình có 3 cổng PCI, muốn mua thêm 1 card VGA Geforce 512M 9600GT nữa để cắm vào PCI còn lại, liệu như vậy có ổn không? Máy sẽ nhận 1 trong 2 card hay là nhận cả 2? Mong TGVT tư vấn giúp mình về vấn đề này! (godpro442 – Cộng đồng TGVT)

Bạn cần phân biệt khe PCI Express x16 (PCIe x16) và khe PCI. Card đồ họa hiện nay sử dụng chuẩn PCIe x16 chứ không sử dụng chuẩn PCI. Nếu muốn chạy cùng lúc 2 card đồ họa (thiết lập CrossFire của ATI, SLI của NVIDIA), bạn cần biết khả năng hỗ trợ của BMC, có thể tham khảo điều này trong tài liệu đi kèm BMC. Nếu gắn 2 card đồ họa, hệ thống vẫn nhận được cả 2 card. Tuy nhiên chỉ khi thiết lập CrossFire hoặc SLI thì cả 2 card mới cùng chia sẻ việc xử lý đồ họa của hệ thống.

Trong S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat mình đã tìm được 2 bộ nâng cấp Tools for fine work và Tools for rough work rồi, không biết các bộ nâng cấp còn lại nằm ở đâu. Với lại nhiệm vụ phụ của nhà khoa học kêu mình tìm cái cây gì màu xanh (không nhớ tên), nó không hiện lên bản đồ làm sao biết? (Stalker_xmax – Cộng đồng TGVT)

Ngoài 2 Tools đã được bật mí trong phần Hỏi Đáp TGG kỳ trước, bạn có thể tìm được 2 Tools dạng này ở Sawmill (bản đồ Creek) và ngôi nhà nằm trên trục thẳng Anomaly "Asphalt" – Anomaly "Concrete Bathtub" (mé trái nhà máy Jupiter, bản đồ Jupiter). Khi sang bản đồ Pripyat, bạn tìm được 2 Tools for calibrations ở Department Store và Old BWC. Lưu ý là mỗi kỹ thuật viên (ở Creek và Jupiter) đều cần 1 bộ 3 Tools, thiếu Tools nào thì bạn không thể nâng cấp tính năng tương ứng ở họ. Nhiệm vụ "tìm cây màu xanh" mà bạn mô tả có thể là nhiệm vụ tìm Heart of Oasis. Vị trí cửa vào là ở Jupiter, nằm dưới giao điểm của đoạn Parking – Storage Container với đường ray xe lửa (lần đầu vào sẽ thấy có khoảng 7 chiến binh thây ma (zombie)). Bạn có thể tham khảo cách làm nhiệm vụ này tại: http://www.youtube.com/watch?v=jOjQXjG4ZhM.

Máy tính nhà tôi cài HĐH Windows 7 Ultimate 32bit và tôi tìm mãi chưa thấy game nào thích hợp. (Ferb – Cộng đồng TGVT)

Số đông các trò chơi mới hiện nay đều có thể chơi trên Windows 7 như PES 2010, Call of Duty: Modern Warfare 2, Dragon Age: Origins, Need For Speed Shift, S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat… Với những trò chơi cũ có khi vẫn chạy được trên Windows 7 (tùy theo game).

Máy em cấu hình: Windows Vista Ultimate, Intel Core Quad 2.6GHz, RAM 3GB, VGA NVIDIA 9400, màn hình LCD HP 2009f. Chơi Call of Duty: Modern Warfare 2 em để độ phân giải 1600x900 thì máy hơi lag, nhất là khi có khói. Nhưng để ở độ phân giải 1280x800 thì máy chạy ổn định, lâu lâu có lag 1 chút nhưng không đáng kể. Cho em hỏi có cách khắc phục không? (Forte – Cộng đồng TGVT)

VGA sử dụng GPU NVIDIA 9400 thuộc dòng phổ thông, do đó sẽ không "kham" nổi game ở độ phân giải cao hoặc lúc bật nhiều hiệu ứng hình ảnh, âm thanh. Do đó, bạn cần tắt bớt một số hiệu ứng về hình ảnh, âm thanh hoặc giảm độ phân giải hoặc thay card đồ họa mạnh hơn tùy lựa chọn của bạn.

Em mua máy bộ FPT Elead M515i. Cho hỏi máy em chơi được Half Life 2 không mà sao em cài vô chơi được một lúc lại văng ra? Liệu em có thể tinh chỉnh như thế nào để chơi được game này? Nếu máy em chơi game này không được thì cấu hình máy như thế nào để chơi được? (truc phuong – Cộng đồng TGVT)

Trên trang Cộng đồng, bạn Trúc Phương cũng bày tỏ ý định mua máy mới để chơi các game hiện nay vì không chơi được trên FPT Elead M515i. Theo thông tin chúng tôi tìm được, cấu hình FPT Elead M515i khá mạnh (G31 Chipset, 2GB DDR2 800, Intel Pentium Dual Core E5300 (2.6GHz/ 1066/ 2MB), tích hợp Intel GMA X3100, 160GB SATA2). Tuy nhiên, do dùng đồ họa tích hợp (VGA) nên sức mạnh chơi game bị giảm đáng kể. Bạn chỉ cần trang bị thêm một VGA rời (GPU 8600GT, 9600GT trở lên) là đã có thể chơi các game hiện nay mà không cần mua máy mới. Tuy nhiên, nếu máy còn hạn bảo hành, bạn nên liên hệ với bên bán máy để được hỗ trợ về vấn đề gắn thêm link kiện và dán tem bảo hành.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

Ân tình

SAU BÀI VIẾT "NIỀM ĐAU CHÔN DẤU" ĐĂNG TRÊN TGVT-TGG SỐ THÁNG 11/2009, MỘT SỐ BẠN ĐỌC ĐÃ EMAIL HỎI: "CHUYỆN NÀY CÓ THỰC KHÔNG?". CÂU TRẢ LỜI CHÍNH LÀ BÀI VIẾT NÀY. TÁC GIẢ LÀ ANH RUỘT CỦA CÔ BÉ TRONG CÂU CHUYỆN NÓI TRÊN.

Tôi là một người anh có em gái ruột là một gamer. Trong giới gamer muôn hình vạn trạng, em gái tôi là một gamer khá đặc biệt. Cô bé chơi game vì không thể làm gì khác. Từ khi còn nhỏ, em gái tôi đã không thể rời xa bệnh viện vì thể trạng suy nhược. Cả việc đi học bình thường như bao người khác cũng không thể. Thế giới game là thế giới duy nhất em có thể tiếp xúc mang theo cả sự ngây thơ của một cô gái chưa từng được tiếp xúc nhiều với thế giới thật. Là một người anh, tôi không thể ngăn cản em gái tìm đến sự thoải mái, niềm vui duy nhất của mình. Vì thế, tôi bảo vệ cô bé bằng cách chơi game cùng em, dùng mọi cách giúp em tránh khỏi những mặt trái của xã hội, giữ cho cô bé trong một thế giới game lành mạnh và vui vẻ.

Tuy nhiên, thế giới game không đơn giản như tên gọi và cũng không nhẹ nhàng yên ả, càng không thích hợp với một cô bé 15 tuổi vô tư. Thế giới game phức tạp như một xã hội thật sự. Rất may tôi có một người em kết nghĩa và cũng là anh trai kết nghĩa của cô bé. Cậu ta là một người thân thiết, một điểm tựa tinh thần, cùng tôi chăm lo cho cô bé từ khi còn nhỏ. Cả tôi và người anh em kết nghĩa đều cố gắng giúp cô bé chơi game thật vui, tránh mọi thù hằn vô nghĩa, tránh mọi xúc cảm không tốt trong game và cũng không tốt cho sức khỏe của cô.

Sau một thời gian rất dài, qua nhiều game khác nhau, cô bé vẫn thoải mái, vui vẻ và ngây thơ. Đến một ngày cô bé gặp một người vui vẻ, chăm lo cho cô bé mọi thứ trong game, tỏ ra rất quan tâm đến cô bé. Trái tim bé nhỏ rung động và cô bé đã yêu.

Những tưởng cuộc sống cứ thế êm đềm trôi qua. Nhưng tất cả chợt sáng rồi vụt tắt. Cô bé ngây thơ, trong sáng đã phải đau khổ với lòng người gian trá. Cả quãng đời gamer, cô bé sống, chơi, vui vẻ và đau buồn với bạn bè ảo, người thân ảo, xã hội ảo. Trái tim non nớt không thể chịu nổi sự đau khổ. Cô bé yêu ở tuổi 16 và rồi đau lòng sau gần một năm mơ mộng. Nỗi đau mang hình dáng một sự đùa cợt tình cảm trong một thế giới ảo. Tình ảo không hề có sự tiếp xúc trực tiếp. Nhưng bấy nhiêu đủ để bệnh tình trở nặng. Nỗi đau tinh thần nặng hơn nỗi đau thể xác. Cô bé gần như mất hết sức lực và linh hồn. Ngay lúc này, tình bạn hữu, sự chăm lo của người anh kết nghĩa, sự động viên của những người luôn vì cô bé đã giúp cô bé dịu bớt nỗi đau trong lòng, lấy lại phần nào niềm tin và sự bình yên nhẹ nhàng, thanh thản. Cô bé tồn tại trong tình bạn ảo cao quý trong một thời gian dài.

Những gì mất đi không thể lấy lại được, nỗi đau ngày trước làm em yếu đi rất nhiều. Đến một ngày, cô bé qua đời, một cái chết nhẹ nhàng trong vòng tay thân thiết của người anh ruột là tôi; trong tình cảm vô bờ, đáng quý của bạn bè game chưa một lần gặp mặt vì khoảng cách địa lý; trong sự nuối tiếc của người anh kết nghĩa. Tất cả đã được biết trước, dù được ngụy tạo và đổ lỗi cho tình cảm giả dối của một game thủ khác, đổ lỗi cho người đã làm tổn thương trái tim ngây thơ của một cô gái. Nhưng bản thân tôi cũng như nhiều người khác, đã biết sự chia ly trước sau gì cũng đến. Chỉ là sớm hay muộn mà thôi. Đến ngày hôm nay, đã hơn một năm từ ngày đau khổ ấy, ký ức vẫn chưa phai trong tâm trí người trong cuộc. Vẫn còn đó trong kí ức của những người bạn ảo một cô bé hết lòng vì bạn bè, dù trong hoàn cảnh nào, dù trong tình trạng nào, dù sức khỏe thế nào.

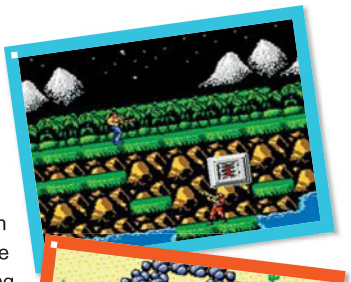
Sau ngày cô bé mất, một sự thật được tiết lộ một cách nhẹ nhàng và cay đắng. Người anh kết nghĩa ngày xưa đã yêu em gái kết nghĩa của mình bằng một tình yêu thầm kín và trong sáng. Vì muốn giữ cho hình ảnh cô bé luôn ngây thơ, đáng yêu, trong sáng, người ấy đã chôn kín tình cảm của bản thân. Cho đến ngày cô bé ra đi, mọi thứ vẫn là bí mật. Sau đó, anh ta tiếp tục làm những việc trước đây cô bé làm, giúp đỡ anh em, bè bạn trong game chỉ để giữ lại hình ảnh một cô em gái được mọi người yêu quý. Bài viết "Niềm Đau Chôn Dấu" trên www.pcworld.com.vn được viết lại trong nước mắt, lòng trân trọng và tình cảm của một người con trai mất đi những gì mình tin tưởng, thương yêu. Tôi muốn nhờ bài viết này thay người đã mất gửi đến tất cả mọi người lời tri ân sâu sắc nhất. Tôi cũng mong rằng, sau này, trong xã hội game không có những câu chuyện buồn như thế. Chỉ có tình bạn, những tình cảm chân thành như em gái tôi đã nhận được, dù là hơi trễ nhưng thật đáng quý và là điều đẹp nhất tôi từng thấy sau 28 năm.

Ngày hôm nay, câu chuyện tôi kể ra là để cảm ơn những người bạn tôi chưa từng gặp mặt, chưa từng biết đến ngoài tên tuổi và tên nhân vật trong game. Cảm ơn người tên Nhậm Hình Phong, một người sống bằng tất cả trái tim.

HOÀNG DIỆP PHONG

9 game 8-bit khó quên nhất

Những game 8-bit đã đi vào lịch sử nhưng sẽ không bao giờ biến mất. Dưới đây là 9 tựa game 8-bit khó quên nhất của 2 nền máy Nintendo Entertaiment System và Sega Master System.

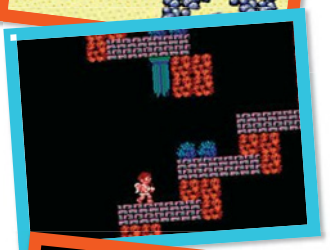


9 Contra

Hai biệt kích vẫn còn đó trong tâm trí những ai mê game hành động. Đây là trò chơi video có sức ảnh hưởng lớn thời kỳ game 8-bit. Nếu không tin, bạn có thể hỏi bất kỳ ai. Contra một trong những game hành động chơi phối hợp hay nhất từng xuất hiện.

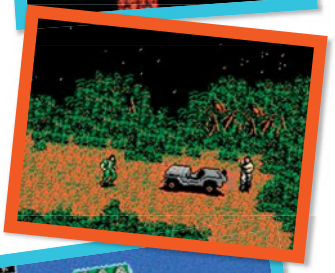
8 Phantasy Star

Với bối cảnh là cuộc phiêu lưu khoa học giả tưởng đỉnh cao, Phantasy Star là một lựa chọn thay thế tuyệt vời cho những game nhập vai nhàm chán đã tràn ngập thị trường trước đó. Với đồ họa tuyệt vời cũng như những câu chuyện hấp dẫn, Phantasy Star tỏa sáng nhất trong các game trên Sega Master System.



7 Kid Icarus

Trò chơi đem đến một cảm giác bay lượn hiếm có trong các trò chơi điện tử thời kỳ này. Các màn chơi , nhân vật và âm nhạc độc đáo đã làm nên Kid Icarus thành một trong những trò chơi được ưa chuộng nhất.

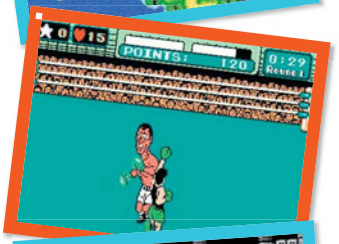


6 Metal Gear

Nhiều người hâm mộ Metal Gear biết đến sê-ri game hành động bí mật chủ yếu qua phiên bản Metal Gear Solid của hệ máy PlayStation. Nhưng trò chơi đầu tiên của sê-ri này là Metal Gear là trên hệ máy NES của Nintendo, thực sự là trò chơi đầu tiên đặt nền móng cho các thể loại hành động bí mật. Metal Gear đã đi tiên phong, khuyến khích người chơi tránh những xung đột bằng cách "hành động lén lút" thay vì lao đầu vào.

5 Final Fantasy

Không ai phủ nhận Final Fantasy là sêri siêu phẩm game nổi tiếng. Đồ họa và cách chơi của phiên bản đầu tiên năm 1990, có lẽ không còn "đỉnh" theo tiêu chuẩn ngày nay. Nhưng nó thực sự đã tạo nên nền tảng mới, mở đường cho tương lai, những kẻ bắt chước và các đối thủ cạnh tranh và nhiều phần tiếp theo.



4 Mike Tyson's Punch-Out

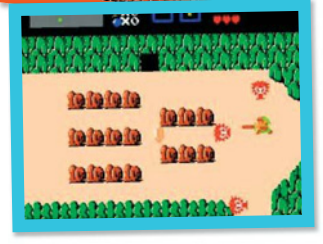
Trước khi Mike cắn tai Holyfield, ông đã "xuất hiện" trong trò chơi Nintendo kinh điển Punch-Out như là "trùm cuối". Bạn vào vai nhân vậy Little Mac, một võ sĩ quyền anh hạng nhẹ nhưng có kỹ năng và chiến thuật để lật đổ đối thủ quá cỡ của mình.

3 Metroid

Bầu không khí căng thẳng, những pha hành động và cuộc phiêu lưu tuyệt vời đã đưa Metroid trở thành game kinh điển. Metroid là một trò chơi "không đụng hàng" và vẫn ảnh hưởng đến nhiều game phiêu lưu, bắn súng ngày nay.

2 Super Mario Bros

Có một cái gì đó gần như diệu kỳ về cuộc phiêu lưu đầu tiên đầy trắc trở của Mario trong Super Mario Bros. trò chơi đã tạo nền móng cho các phiên bản sau của sê-ri này một cách hoàn thiện hơn, mà tiêu biểu là Super Mario Bros 3. Cho đến ngày nay, SMB vẫn là một tựa game không thể bỏ qua của các fan chàng thợ ống nước.



1 The Legend of Zelda

Lấy một thanh kiếm, giết các quái vật, và sau đó đánh bại quỷ bóng đêm, kẻ đã bắt công chúa. Bạn sẽ có thế giới đầy ắp những thứ có thể khám phá. Với quá nhiều điều tuyệt vời bạn thực sự không thể từ chối trò chơi này.

HỮU NGUYỄN

Street Fighter IV

Tuyệt chiêu của các chiến binh

Những chiêu đánh Special Moves trở nên mạnh mẽ hơn nếu bạn nhấn 2 nút đấm hoặc 2 nút đá thay vì 1 nút như đòn Special Moves thông thường. Trên bàn phím máy tính là A+D hoặc X+C. Chiêu này sẽ làm tốn một nấc năng lượng trong thanh EX. Lúc này những cú đánh sẽ chuyển thành màu vàng, thường khi đánh trúng sẽ được tính "2 hit".

NGUYỄN VÕ

- Bạn đang bị dồn ép? Sử dụng chiêu đá Hurricane Kick "xịt" đối thủ đứng gần và đá hắn văng ra.
- Chú ý! Chiêu Shoryuken của Ryu không phải là vô đối. Hãy sử dụng đòn Dragon Punch để đánh đối thủ đang "bay nhảy" và các cú phản đòn.

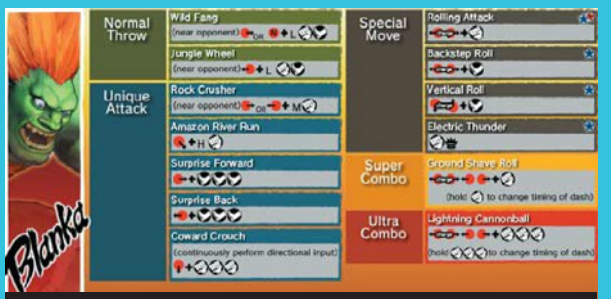
- Sử dụng đòn Roundhouse của Dhalism để né các quả cầu lửa và ra đòn tấn công - cũng như dùng đòn dịch chuyển Yoga Teleport để né. Sau đó, tạo một vài cú ném nhanh hoặc tung ra những đòn liên hoàn.
- Những đòn tấn công của Dhalism có thể ngắn hoặc dài. Hãy thay đổi khoảng cách và làm đối phương bối rối.

- Sau khi tung ra cú đá Flash Kick hụt, hãy tung tiếp 1 cú Flash Kick nhanh nữa. Đối thủ sẽ rất bất ngờ đấy!.
- Sau những cú đá Roundhouse , hãy tung chiêu Jab Sonic Boom ngay "kiếm" thêm điểm.

- Đòn đấm lửa Dragon Punch của Ken có tác dụng chặn đứng các pha bay nhảy nhưng đừng để bị phản đòn sau khi ra chiêu này. Hãy chịu khó khai thác chiêu đá Roundhouse của Ken tấn công đối thủ.

- Hãy luyện chiêu Sumo Smashes lợi hại để gây bối rối cho đối thủ và tránh những quả cầu lửa.
- Coi chừng! Nếu lạm dụng chiêu Hundred Hand Slap của E. Honda, bạn sẽ bị ăn đòn thay vì có thể phản đòn.

- Nếu bị đánh dồn vào trong góc, sử dụng chiêu đá Lighting Kick đúng lúc thì có thể làm văng đối thủ lên trời. Chiêu gây bối rối cho kẻ thù nhất của Chun-Li là chiêu quét chân Xuống Tới (Down-Forward), cũng dùng để né các cú chưởng lửa.



- Đòn trượt Xuống-Tới Fierce là chiêu phản đòn dành cho những đối thủ hay "xì-pam" chưởng lửa. Chiêu điện Electricity của Blanka là một vũ khí tuyệt vời để chống các chiêu đánh bay nhảy nhưng chỉ có tác dụng vừa phải. Chớ lạm dụng.

- Chiêu đá Roundhouse của Bison được cải thiện rất nhiều, sử dụng tốc độ túm lấy đối thủ thật bất ngờ.
- Cẩn thận! Nếu ra chiêu Psycho Crusher hụt, bạn có thể bị phản đòn đau đấy.

- Nếu đối thủ chơi thận trọng và giữ khoảng cách với bạn, sử dụng chiêu Seisemic Hammer để "rỉa" máu đối thủ từ xa và nạp đầy thanh năng lượng EX.
- Nếu sử dụng đúng lúc, chiêu Burning Kick có thể chặn quả cầu lửa.

- Chiêu Tiger Uppercut vẫn là nỗi sợ hãi của nhiều đối thủ, nhưng sử dụng nó vớ vẩn năng lượng EX trong phản công để sát thương nguy hiểm hơn.
- Combine High và Low Tiger Shots đẩy đối thủ của bạn ra xa và đánh. Nó là chiến thuật cũ trong SF2 nhưng vẫn là một cách hiệu quả.

- Sử dụng Marseilles Rool để né các đòn tấn công và để mở đường cho đòn hiểm Tarnado Throw. Bạn cũng có thể bắt đầu nhanh một đòn Tonado Throw để phủ đầu hầu như tất cả các đòn cầu lửa của các võ sĩ khác. Ngạc nhiên chưa!

- El Fuerte là nhân vật có những cú nhảy nhanh nhất và xa nhất trong SF IV, hãy sử dụng tốc độ để thoát ra khi bị dồn vào góc và tránh tuyệt chiêu của đối phương.
- Nếu không thể bay lên trời! Cố gắng thực hiện những cú đá trượt của El Fuerte.

- Khi sử dụng Messiah Kick của Rufus, hãy tiếp cận và ném kẻ thù của bạn nếu đòn đấm đầu tiên trượt - nếu họ đỡ, hãy ra đòn Messiah Kick một lần nữa để gây bất ngờ và sẽ thật sự làm họ chấn động.
- Đòn Fierce hiểm của Rufu thật sự là có khoảng cách đấm bất ngờ đến khó hiểu.

- Sớm sử dụng một đòn tấn công Strong hay Forward để chuẩn bị tung chiêu đánh liên hoàn Spinnig Piledriver của Zangief. ● Dùng chiêu Double Limit của Zangief để giúp giữ khoảng cách với đối thủ và tiếp tục nạp năng lượng cho cột Super Meter.

- Sử dụng những pha bật cuốn tròn người của Vega để tránh những quả cầu lửa, nhưng cần phải thực hiện sớm để thành công.
- Nếu cảm thấy tự tin, hãy gỡ bỏ mặt nạ và nắm vuốt.

- Xen kẽ giữa chiêu Dashing Straight và chiêu Dashing Loe Straights làm đối thủ rối tung lên. Nếu có khoảng trống, tấn công và làm rối đối thủ.
- Sử dụng chiêu Dash Straight nạp năng lượng EX để đấm xuyên qua những quả cầu lửa.

Những hãng game hàng đầu Hàn Quốc

Với hơn 34 triệu người dùng Internet (chiếm hơn 70% dân số), Hàn Quốc là thị trường màu mỡ dành cho nền công nghiệp giải trí online, trong đó nổi bật là các tựa game trực tuyến nhiều người chơi (MMO). Ở lĩnh vực game online Hàn Quốc, mặc dù chịu khủng hoảng kinh tế toàn cầu nhưng thị trường nước này trong năm 2008 đã tăng trưởng đến hơn 20%, theo số liệu mới nhất của hãng nghiên cứu Pearl Research. Dưới đây là danh sách 5 hãng game online hàng đầu tại Hàn Quốc đã đứng vững trong cơn khủng hoảng năm qua và đang trên đà phát triển với những tựa game mới.

NCsoft

Công ty này nổi tiếng qua việc phát hành những tựa game MMORPG từ làm mưa làm gió như Lineage (I và II), City of Heroes và Guild Wars. Thế mạnh chính của NCsoft là việc phát triển và vận hành những game MMORPG thuần túy, với đội ngũ nghiên cứu và phát triển (R&D) khá hùng hậu ở Hàn Quốc là 900 nhân viên và ở nước ngoài là 330 nhân viên. Hiện NCsoft đang đứng đầu về thị phần game online tại Hàn Quốc và đứng thứ 2 tại Bắc Mỹ.

Ngoài dòng Lineage, City of Heroes và Guild Wars, một số tựa game gần đây của NCsoft cũng được khá nhiều game thủ chú ý. Aion: The Tower of Eternity, tựa game MMORPG được xem là "bom tấn" do NCsoft phát triển và vận hành đã ra mắt tại Hàn Quốc vào tháng 11 năm 2008 và đã nhận được giải game Hàn Quốc xuất sắc nhất dành cho "qui mô rộng lớn, cốt truyện sâu sắc, đồ họa và âm thanh đỉnh cao". Ngoài ra, NCsoft còn sở hữu trong tay một tựa game MMORPG khá hứa hẹn khác đang trong quá trình phát triển là Blade & Soul.

Nexon

Nếu như NCsoft thành công với mô hình thu phí giờ chơi, Nexon là hãng game chuyên về mô hình "miễn phí giờ chơi, thu phí vật phẩm". Một số thành tựu nổi bật mà Nexon đã đạt được là con số 700.000 CCU (số người chơi cùng lúc) tại Trung Quốc cho trò chơi Crazy Arcade BnB (Boom Online ở Việt Nam) vào năm 2004 và phát triển tựa game đua xe phổ biến nhất Hàn Quốc KartRider với hơn 30% dân số nước này chơi. Hiện Nexon có chi nhánh tại châu Âu, Nhật Bản, Mỹ và đối tác tại Brazil, Trung Quốc, Malaysia, Singapore, Đài Loan, Thái Lan và Việt Nam.

Hiện tại, Nexon đang vận hành MapleStory, Mabinogi (thể loại RPG) và Combat Arms (thể loại FPS). Tất cả đều miễn phí giờ chơi và bán vật phẩm (microtransaction). Những tựa game mới của hãng như Dungeon Fighter Online và Sugar Rush đều đang trong giai đoạn thử nghiệm Beta và có phong cách chiến đấu 2D hoàn toàn mới. Nexon tại Hàn Quốc có bộ sưu tập game phong phú hơn với sự bổ sung của Lunia Online, Counter-Strike Online và sắp tới là Bubble Fighter, Dragon Nest...

Hangame

Hangame (www.hangame.com) là một trong những cổng game trực tuyến lớn nhất tại Hàn Quốc được vận hành bởi hãng NHN Corporation. Với 24 triệu thành viên và chỉ số CCU (số người cùng sử dụng trong một thời điểm) là 1 triệu trên toàn thế giới, Hangame là cổng game nhộn nhịp và có số lượng game đa dạng phong phú nhất của Hàn Quốc: nhập vai, đua xe, hành động, FPS, game nền web (web-based) và sắp tới là những game dạng flash... phù hợp với đối tượng game thủ kì cựu lẫn casual. Mô hình kinh doanh của Hangame dựa vào phí dịch vụ thu về từ những tựa game miễn phí được phân phối trên website. Đến nay, NHN đã mở rộng cổng game của mình ra thị trường nước ngoài như Nhật Bản, Trung Quốc và Mỹ. Theo báo cáo mới nhất của Pearl Research, doanh thu của công ty mẹ NHN trong năm tài khóa 2008 đã tăng hơn 51% so với năm ngoái.

Bộ sưu tập game của Hangame khá đa dạng như Priston Tale, R2: Reign of Revolution, C9: Continent of the Ninth, ArchLord, Twelve Sky 2, TERA... Ở thể loại hành động và FPS, Hangame cũng có những đại diện khá nổi bật như Wolf Team, Skid Rush, Monster Hunter Frontier...

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**

Neowiz Games

Một công ty con của tập đoàn chính Neowiz, Neowiz Games là nhà phát hành điều hành cổng game Pmang (www.pmang.com) cùng hàng loạt những dịch vụ game trực tuyến khác. Với mô hình khá giống Hangame, Neowiz Games thu hút được game thủ với dịch vụ và bộ sưu tập game đa dạng của mình. Với hai studio sở hữu trong tay là Thingsoft và Pentavision, Neowiz Games đã hợp tác phát triển với hãng game lớn EA thực hiện phiên bản FIFA Online khá thành công và thâm nhập thị trường game PSP tại Hàn Quốc với tựa game DJMax Portable, do Pentavision phát triển. Neowiz Games hiện có ba văn phòng tại các nước Trung Quốc, Nhật Bản và Mỹ.

Hiện tại, cổng game Pmang của Neowiz Games có đến hơn 50 game ở nhiều thể loại: bắn súng, thể thao, nhập vai, hành động, web game, game casual... Về những tựa game bắn súng FPS, Pmang có những tựa game như CrossFire, Special Force, Battlefield Online và đặc biệt là hai tựa game A.V.A (sử dụng engine Unreal 3) và S4 League (game bắn súng phong cách hoạt hình). Ở thể loại thể thao, ngoài bóng đá với FIFA Online, Pmang còn có bóng rổ với NBA Street Online và những môn thể thao phá cách khá như bóng chày Slugger và đua xe RayCity Online. Ở thể loại nhập vai thì có Silkroad Online, Dekaron, Warlord và Trinity Online.

CJ Internet

CJ Internet cũng là hãng con thuộc tập đoàn đa ngành CJ khá lớn của Hàn Quốc. Với lĩnh vực kinh doanh chính là phát hành, phát triển game online và cung cấp nội dung số thông qua một cổng game có tên NetMarble (www.netmarble.net), CJ Internet là hãng game đứng sau thành công của tựa game bắn súng FPS trực tuyến Sudden Attack và tựa game bóng chày Hàn Quốc Magu Magu. CJ Internet hiện tại cũng có studio phát triển game riêng cho mình và chịu trách nhiệm phát triển không chỉ những tựa game MMO mà còn những nội dung số phân phối thông qua cổng NetMarble. Hãng cũng mở rộng phạm vi kinh doanh của mình ra thị trường Mỹ, Trung Quốc và Nhật Bản.

Ngoài Sudden Attack, những game trên NetMarble cũng có những thể loại khác như hành động, thể thao, casual và nhập vai. Game thể thao của NetMarble nổi bật là trò bóng chày Ma9 Ma9 với dàn nhân vật dễ thương. Thể loại hành động có hai tựa game thuộc hai trường phái khác nhau là SD Gundam Capsule Fighter nói về cuộc chiến những chiến binh robot Gundam và tựa game Shin SangokuMusou Online lấy bối cảnh anh hùng Tam Quốc Chí. Về những tựa game nhập vai, CJ Internet đưa lên tựa game do chính mình phát triển là Prius Online với cách chơi nhập vai sâu sắc và đồ họa khá ấn tượng.

THU LY

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn